

**SEMINAR HASIL
PENELITIAN HIBAH BERSAING
TAHUN KE-II**



**PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN AKUATIK BERBASIS
PERMAINAN (*AQUATIC TEACHING BASED ON GAMES*) UNTUK
MENINGKATKAN KETERAMPILAN GERAK RENANG
SISWA SEKOLAH DASAR**

Oleh :

Drs. AM. Bandi Utama, M.Pd.
Ermawan Susanto, M.Pd.

NOMOR SUBKONTRAK

**Surat Perjanjian Internal Pelaksanaan Kegiatan Penelitian Hibah Bersaing UNY
Nomor: 10/HB-Multitahun/UN.34.21/2013**

**FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
MARET 2013**

HALAMAN PENGESAHAN
PENELITIAN HIBAH BERSAING

Judul Kegiatan : Pengembangan Model Pembelajaran Akuatik Berbasis Permainan (Aquatic Teaching Based On Games) untuk Meningkatkan Keterampilan Gerak Renang Siswa Sekolah Dasar

Kode>Nama Rumpun Ilmu : 761 / Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi

Ketua Peneliti

A. Nama Lengkap : ALF MARIA BANDI UTAMA

B. NIDN : 0010046006

C. Jabatan Fungsional : Lektor

D. Program Studi : Pendidikan Jasmani, Kesehatan Dan Rekreasi

E. Nomor HP : 08122756103

F. Surel (e-mail) : ermawan_s@yahoo.com

Anggota Peneliti (1)

A. Nama Lengkap : ERMAWAN SUSANTO

B. NIDN : 0002077802

C. Perguruan Tinggi : UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

Lama Penelitian Keseluruhan : 2 Tahun

Penelitian Tahun ke : 2

Biaya Penelitian Keseluruhan : Rp 50.000.000,00

Biaya Tahun Berjalan : - diusulkan ke DIKTI Rp 50.000.000,00
- dana internal PT Rp 0,00
- dana institusi lain Rp 0,00
- inkind sebutkan

Yogyakarta, 9 - 12 - 2013

Mengetahui
Dekan

Ketua Peneliti,

Drs. Rumpis A. Sudarko, MS
NIP/NIK 196008241986011001

Drs. AM Bandi Utama, M.Pd.
NIP/NIK 19600410 198903 1 002

Menyetujui,
Ketua LPPM

Prof. Dr. Anik Ghufon
NIP/NIK 196211111988031001

PRAKATA

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan karuniaNya sehingga Penelitian Hibah Bersaing UNY Tahun Ke-2 2013 yang berjudul: *Pengembangan Model Pembelajaran Akuatik Berbasis Permainan (Aquatic Teaching Based On Games) untuk Meningkatkan Keterampilan Gerak Renang Siswa Sekolah Dasar*, telah selesai dilaksanakan.

Penelitian ini dibiayai melalui **Surat Perjanjian Internal Pelaksanaan Kegiatan Penelitian Hibah Bersaing UNY Nomor: 10/HB-Multitahun/UN.34.21/2013**. Penelitian ini dilaksanakan oleh tim yang terdiri dari 3 (tiga) orang dosen antara lain: (1) Drs. Alf. Maria Bandi Utama, M.Pd. (Ketua); (2) Ermawan Susanto, M.Pd. (Anggota 1). Penelitian ini dapat terlaksana berkat dukungan dan bantuan dari berbagai pihak, oleh karena itu kami menyampaikan ucapan terima kasih sedalam-dalamnya kepada:

1. Rektor UNY yang telah memberi kesempatan dan izin dalam pelaksanaan penelitian.
2. Ketua Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM) UNY yang telah memberi izin dan memfasilitasi segala kegiatan penelitian.
3. Bapak Dr. Dr. BM. Woro Kushartanti, selaku pembahas I dalam kegiatan seminar instrumen dan seminar hasil penelitian.
4. Bapak Prof. Dr. Sukidjo, selaku pembahas II dalam kegiatan seminar instrumen dan seminar hasil penelitian.
5. Semua pihak yang tidak dapat kami sebutkan satu persatu, yang telah membantu dalam proses penelitian.

Demikian laporan ini kami buat dengan harapan semoga memberi manfaat bagi semua pihak.

Yogyakarta, 29 November 2013

Ketua

Drs. AM. Bandi Utama, M.Pd.

DAFTAR ISI

Halaman Judul	i
Halaman Pengesahan	ii
Prakata	iii
Daftar Isi	iv
Daftar Tabel	v
Daftar Gambar	vi
Daftar Lampiran	vii
Abstrak	viii
Abstract	ix
 BAB I. PENDAHULUAN	 1
A Latar Belakang Masalah	1
B Rumusan Masalah	4
C Tujuan Penelitian	4
D Manfaat Penelitian	4
E Urgensi Penelitian	5
 BAB II. KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA BERPIKIR	 6
A Hasil Penelitian Pendahuluan	6
B Kajian Pustaka	7
C Kerangka Berpikir	14
 BAB III. METODE PENELITIAN	 16
A Desain Penelitian	16
B Subyek Penelitian	16
C Instrumen Penelitian	16
D Variabel Penelitian	16
E Luaran Penelitian	17
F Analisis Data	17
 BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	 18
A Hasil Penelitian	18
B Pembahasan	55
 BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN	 63
A Kesimpulan	63
B Saran	63
 DAFTAR PUSTAKA	 64

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Indikator Keberhasilan Pembelajaran Akuatik Sekolah Dasar	7
2. Contoh Materi Permainan dalam Pembelajaran Akuatik	12
3. Hasil Pengisian Kuesioner Ahli dan Guru	20
4. Hasil Pengisian Kuesioner Ahli dan Guru	55
5. Nama Permainan Air dan Tujuan	57
6. Contoh Materi Latihan Mengapung	60
7. Contoh Lembar Penilaian Komponen <i>Water Entry</i>	61
8. Contoh Lembar Penilaian Komponen Gerakan Tungkai	62

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Sasaran Keterampilan Pembelajaran Akuatik	8
2. Prosedur Pengembangan Pembelajaran Akuatik Berbasis Permainan	15

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Hal
1. Surat Perjajian Kontrak Penelitian	66
2. Berita Acara Seminar Instrumen Penelitian	71
3. Berita Acara dan Daftar Hadir Seminar Hasil Penelitian	75
4. Instrumen FGD	79
5. Lembar Evaluasi Ahli	82
6. Biodata Peneliti	86
7. Rencana Penelitian Tahun Ke-III	93

**PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN AKUATIK BERBASIS
PERMAINAN (*AQUATIC TEACHING BASED ON GAMES*) UNTUK
MENINGKATKAN KETERAMPILAN GERAK RENANG
SISWA SEKOLAH DASAR**

ABSTRAK

Oleh:
AM. Bandi Utama
Ermawan Susanto

Penelitian ini merupakan kelanjutan dari penelitian Hibah Bersaing selama dua tahun (2011-2012) yang telah mengidentifikasi Pembelajaran Akuatik Berbasis Permainan bagi siswa Sekolah Dasar. Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian tahap 2 ini adalah: (1) Menemukan spesifikasi bentuk-bentuk permainan air beserta deskripsi dan tata cara pelaksanaannya yang dapat dijadikan pedoman oleh guru dalam pembelajaran akuatik sekolah dasar' (2) Menyusun desain model pembelajaran akuatik secara lengkap dalam bentuk permainan air yang dapat dilaksanakan di sekolah. Untuk mencapai target tersebut, penelitian dirancang melalui penelitian dan pengembangan, bertujuan untuk menyusun model pembelajaran akuatik berbasis permainan dalam bentuk buku ajar. Subjek penelitian untuk mengembangkan model pembelajaran akuatik: ahli pendidikan jasmani dan ahli pembelajaran akuatik. Berdasarkan kegiatan yang dilakukan maka produk yang akan dikembangkan berupa buku ajar: *Aquatic Teaching Based on Games*. Rancangan isi atau materi pokok buku tersebut antara lain: (1) Nama permainan air; (2) Gambar; (3) Tujuan; (4) Jumlah peserta; (5) Cara bermain. Data yang diperoleh melalui angket pada tinjauan pakar dianalisis menggunakan statistik deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan: (1) Terdapat 35 jenis permainan air yang teridentifikasi sebagai bagian pembelajaran akuatik untuk membantu meningkatkan keterampilan gerak renang siswa; dan (2) Desain model pembelajaran akuatik yang tepat untuk pembelajaran akuatik di sekolah dasar adalah dalam bentuk buku.

Kata kunci: *model, pembelajaran akuatik, permainan, sekolah dasar.*

DEVELOPMENTAL MODEL OF AQUATIC TEACHING BASED ON GAMES TOWARD TO IMPROVE SKILLS POOL PRIMARY SCHOOL STUDENTS

ABSTRACT

By:

AM. Bandi Utama
Ermawan Susanto

This study is a continuation of research competitive grants for two years (2011-2012) that has been identified for Game-Based Learning Aquatic elementary school students. The goal of this phase 2 study are : (1) Finding specification forms water games along with a description and implementation procedures that can be used as guidance by the teacher in teaching aquatic primary school, (2) Prepare the aquatic teaching model design complete in form of water games that can be implemented in schools. To achieve these targets, the study was designed through extensive research and development, aims to develop game-based learning model in the form of aquatic textbook. The subject of research for developing learning models aquatic: physical education specialists and experts aquatic learning. Based on the activities carried out so that the product will be developed in the form of textbooks : aquatic teaching based on games. The design of the contents or subject matter of the book include: (1) Name of the game of water, (2) Figure; (3) Objectives, (4) number of participants; (5) How to play. The data obtained through the questionnaire on expert review were analyzed using descriptive statistics. The results showed: (1) There are 35 kinds of water games that are identified as part of learning to help improve the skills of aquatic swimming motion of students, and (2) design of appropriate aquatic learning model for aquatic learning in primary schools is in the form of a book.

Key Words: *model, aquatic learning, elementary school.*

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Ruang lingkup materi pelajaran Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar (SD) terdiri dari enam unsur utama, antara lain: Permainan dan Olahraga, Aktivitas Pengembangan, Uji diri/Senam, Aktivitas Ritmik, **Akuatik (Aktivitas Air)**, dan Pendidikan Luar Kelas (*Outdoor Education*). Materi akuatik tersebut berisi tentang aktivitas-aktivitas yang dilakukan di kolam renang, seperti; permainan air, gaya-gaya renang, keselamatan di air, dan pengembangan aspek pengetahuan yang relevan serta nilai-nilai yang terkandung di dalamnya (Standar Kompetensi Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar, 2004: 12-15). Di dalam intensifikasi penyelenggaraan pendidikan dasar, peranan Pendidikan Jasmani adalah sangat penting, yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat langsung dalam aneka pengalaman belajar melalui aktivitas jasmani, bermain dan olahraga. Pengalaman gerak yang didapatkan siswa dalam Pendidikan Jasmani merupakan kontributor penting bagi peningkatan angka partisipasi sekaligus merupakan kontributor penting bagi kesejahteraan dan kesehatan siswa sepanjang hayat (Siedentop, 1990; Ratliffe, 1994; Thomas and Laraine, 1994; Stran and Ruder 1996; CDC, 2000).

Namun demikian fakta menunjukkan bahwa proses pembelajaran akuatik yang dilakukan di tingkat Sekolah Dasar belum optimal. Rencana program pembelajaran akuatik pada umumnya tidak ada. Tugas pengajaran renang, dibebankan kepada guru kelas bukan guru dengan keahlian renang. Di sisi lain pembelajaran akuatik yang dilakukan di Sekolah Dasar masih dilakukan untuk tujuan rekreatif semata. Hal ini terjadi karena program yang dilaksanakan mengacu pada program latihan renang untuk orang dewasa yang menekankan pada penguasaan keterampilan gerakan renang lengkap. Keadaan ini tidak sesuai dengan pendekatan pembelajaran yang telah digariskan dalam kurikulum yang menitikberatkan pada permainan air (*wet games*). Secara umum, pembelajaran di SD/MI sebagian besar dikemas dalam bentuk permainan dan tidak diarahkan untuk menguasai cabang olahraga dan permainan tertentu, namun lebih mengutamakan proses perkembangan motorik siswa dari waktu ke waktu.

Program Pendidikan Jasmani lebih berorientasi kepada kebutuhan siswa, sebagai subyek didik, dan bukan sebagai obyek didik. Oleh karena itu, metode yang digunakan menekankan pada aktivitas fisik yang memungkinkan siswa dalam suasana gembira, bereksplorasi, dan menemukan sesuatu yang baik. Pada klasifikasi usia untuk mulai memperkenalkan olahraga pada anak-anak, diketahui bahwa olahraga akuatik (renang) dapat mulai diajarkan pada usia dini. Menurut Bompas (1990: 35) belajar renang idealnya sudah dimulai antara usia 3-7 tahun, pada usia 10-12 tahun merupakan usia untuk spesialisasi, sedangkan usia prestasi puncak berkisar antara 16-18 tahun. Di negara maju program akuatik Sekolah Dasar lebih terfokus pada pengenalan aspek motorik di air sebagai dasar keterampilan berenang. Anak tidak diajarkan untuk menjadi perenang melainkan untuk tetap *survive* di air secara *independen* dan menyenangkan aktivitas yang dilakukan. Oleh karena itu, penelitian ini sangat penting dilakukan untuk menyediakan temuan empirik bagi upaya peningkatan keterampilan gerak renang anak Sekolah Dasar. Diharapkan, guru atau instruktur renang dapat menyampaikan pembelajaran akuatik secara berkelanjutan. Di samping itu, hasil penelitian berupa model Pembelajaran Akuatik Berbasis Permainan (*aquatic teaching based on games*) dapat diseminasikan pada sekolah-sekolah dasar di seluruh Indonesia dengan biaya yang lebih murah.

Pada klasifikasi usia untuk mulai memperkenalkan olahraga pada anak-anak, diketahui bahwa olahraga akuatik (renang) dapat mulai diajarkan pada usia dini. Menurut Bompas (1990: 35) belajar renang idealnya sudah dimulai antara usia 3-7 tahun, pada usia 10-12 tahun merupakan usia untuk spesialisasi, sedangkan usia prestasi puncak berkisar antara 16-18 tahun. Di negara maju program akuatik Sekolah Dasar lebih terfokus pada pengenalan aspek motorik di air sebagai dasar keterampilan berenang. Anak tidak diajarkan untuk menjadi perenang melainkan untuk tetap *survive* di air secara *independen* dan menyenangkan aktivitas yang dilakukan. Pembelajaran akuatik kini semakin diminati secara luas di tingkat Sekolah Dasar. Guru dan siswa mulai menaruh minat terhadap program akuatik karena program ini menumbuhkan rasa senang, menciptakan suasana sosial yang baik untuk perkembangan anak, membangun rasa percaya diri, dan menghasilkan kesegaran jasmani dan kesehatan. Pembelajaran akuatik juga dapat mengurangi kenakalan anak atau mengurangi tingkat keaktifan (hiperaktif) anak karena terjadi penyaluran energi untuk kegiatan yang positif.

Selain itu pembelajaran akuatik juga bermanfaat untuk rehabilitasi, melatih kedisiplinan, dan membentuk karakter yang positif. Pembelajaran akuatik membantu pertumbuhan anak secara optimal seperti penambahan tinggi badan, kekuatan masa otot, dan kecepatan reaksi. Adapun faktor pendukung yang mempengaruhi terlaksananya pembelajaran akuatik antara lain munculnya kolam renang-kolam renang di sekitar sekolah. Bahkan beberapa sekolah mulai menciptakan kolam renang *portable* dalam ukuran kecil untuk kebutuhan sekolah itu sendiri. Faktor lainnya adalah *mindset* yang telah beredar luas bahwa renang adalah “olahraga terbaik” dibandingkan dengan olahraga lainnya, terlebih untuk anak Sekolah Dasar. Namun demikian, pembelajaran akuatik yang tidak disampaikan dengan benar justru akan mengakibatkan terjadinya penyimpangan-penyimpangan anatomis maupun fisiologis anak seperti cedera, tenggelam, dan risiko kematian. Penyampaian materi dalam pembelajaran akuatik yang salah juga menyebabkan terjadinya kesalahan-kesalahan gerak yang berakibat terhambatnya pertumbuhan anak.

Dilihat dari fungsi pembelajaran, ada lima jenis rancangan pembelajaran akuatik yang penting untuk diberikan, yaitu: (1) *developmental aquatic motor sequence*, (2) *water competence*, (3) *drill and practice*, (4) *wet games*, dan (5) *self assessment*. Pembelajaran akuatik yang dilaksanakan di sekolah-sekolah belum memberikan kelima fungsi tersebut. Dengan demikian diperlukan pengembangan model pembelajaran akuatik yang dapat memenuhi kelima fungsi tersebut. Pengembangan pembelajaran akuatik ini diharapkan:

1. Meningkatkan proses pembelajaran sehingga guru dan siswa akan memperoleh banyak manfaat baik ranah kognisi, afeksi, motorik, dan sosial.
2. Pembelajaran menjadi terstruktur karena terdapat *blueprint* pembelajaran akuatik yang dapat digunakan seluruh tingkat Sekolah Dasar di Indonesia.
3. Meningkatkan motivasi belajar anak baik gerak, rasa, maupun kognisi anak sehingga anak berprestasi optimal sesuai kemampuannya.
4. Meningkatkan aspek organik, neuromuskular, perceptual, kognitif, sosial dan emosional anak yang membantu pertumbuhan dan perkembangan.

B. Perumusan Masalah

Bertitik tolak dari latar belakang masalah sebagaimana tersebut di atas, maka dapat dirumuskan masalah penelitian (tahap ke-2), yaitu sebagai berikut:

1. Apa saja bentuk-bentuk permainan yang dapat dikembangkan dan digunakan untuk meningkatkan keterampilan gerak renang ?
2. Desain model pembelajaran akuatik seperti apakah yang dapat digunakan untuk meningkatkan keterampilan gerak renang ?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan fokus penelitian dan tahapan penelitian, tujuan umum penelitian ini adalah untuk mengembangkan model pembelajaran akuatik berbasis permainan (*aquatic teaching based on games*) bagi siswa sekolah dasar. Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian tahap II, adalah sebagai berikut:

1. Menemukan spesifikasi bentuk-bentuk permainan air beserta deskripsi dan tata cara pelaksanaannya yang dapat dijadikan pedoman oleh guru dalam pembelajaran akuatik sekolah dasar.
2. Menyusun desain model pembelajaran akuatik secara lengkap dalam bentuk permainan air yang dapat dilaksanakan di sekolah.

D. Manfaat Penelitian

Apabila dapat mencapai tujuan penelitian di atas maka manfaat yang akan diperoleh adalah :

1. Secara praktis dapat dijadikan masukan para pengambil kebijakan (kepala sekolah) di sekolah dasar akan pentingnya pembelajaran akuatik berbasis permainan.
2. Secara teoritis memberikan kontribusi dalam pengembangan kajian ilmu di lingkungan lembaga pendidikan tinggi keolahragaan.

E. Urgensi Penelitian

Penelitian-penelitian yang pernah dilakukan di Indonesia belum ada yang meneliti secara komprehensif tentang pembelajaran akuatik siswa Sekolah Dasar, demikian pula penelitian untuk mengembangkan model pembelajaran akuatik berbasis permainan. Pembelajaran akuatik pada dasarnya merupakan salah satu proses latihan dalam ruang lingkup Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar untuk meningkatkan kompetensi jasmani seperti yang digariskan dalam Standar Kompetensi Sekolah Dasar. Permasalahan mendasar dalam pembelajaran akuatik di Sekolah Dasar ialah tidak tersedianya prasarana yang memadai dan pembiayaan yang cukup besar untuk operasional pembelajaran. Kini keadaan yang dilematis dihadapi oleh pihak Sekolah Dasar. Di satu sisi, materi kurikulum Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar menggariskan bahwa aktivitas akuatik merupakan salah satu ruang lingkup pembelajaran yang baik untuk dilaksanakan. Namun di sisi lain seperti strata sekolah, penyediaan dana, ketersediaan tenaga ahli, dan berbagai macam alasan menjadi faktor penghambat bagi terlaksananya pembelajaran. Pembelajaran akuatik membutuhkan media kolam renang yang biasanya tidak dimiliki oleh setiap sekolah dan tentu tenaga ahli yang dimiliki sekolah belum tentu tersedia.

Pembelajaran akuatik kini semakin diminati secara luas di tingkat Sekolah Dasar. Guru dan siswa mulai menaruh minat terhadap program akuatik karena program ini menumbuhkan rasa senang, menciptakan suasana sosial yang baik untuk perkembangan anak, membangun rasa percaya diri, dan menghasilkan kesegaran jasmani dan kesehatan. Pembelajaran akuatik juga dapat mengurangi kenakalan anak atau mengurangi tingkat keaktifan (hiperaktif) anak karena terjadi penyaluran energi untuk kegiatan yang positif. Pembelajaran akuatik juga bermanfaat untuk rehabilitasi, melatih kedisiplinan, dan membentuk karakter yang positif. Pembelajaran akuatik membantu pertumbuhan anak secara optimal seperti penambahan tinggi badan, kekuatan masa otot, dan kecepatan reaksi. Oleh karena itu, penelitian ini sangat penting dilakukan untuk menyediakan temuan empirik bagi upaya peningkatan keterampilan gerak renang anak SD. Diharapkan, guru atau instruktur renang dapat menyampaikan pembelajaran akuatik secara berkelanjutan. Di samping itu, hasil penelitian berupa model Pembelajaran Akuatik Berbasis Permainan (*aquatic teaching based on games*) dapat diseminasikan pada sekolah-sekolah dasar di seluruh Indonesia dengan biaya yang lebih murah.

BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA BERPIKIR

A. Hasil Penelitian Pendahuluan

Penelitian ini merupakan kelanjutan dari penelitian terdahulu (2011) berkaitan dengan identifikasi kompetensi pedagogik dan pemahaman guru akan pembelajaran akuatik serta bentuk-bentuk permainan air dalam pembelajaran akuatik di sekolah dasar. Berdasarkan analisis kebutuhan tahun pertama, pada tahun kedua dikembangkan model strategi pembelajaran, buku ajar/modul petunjuk, dan pedoman strategi pembelajaran akuatik berbasis permainan. Hasil pengembangan tahun kedua direncanakan berbentuk **Buku: Pembelajaran Akuatik Berbasis Permainan** dan perlu dilakukan ujicoba melalui penelitian eksperimen untuk mengetahui pengaruhnya terhadap hasil pembelajaran pada tahun ketiga.

Simpulan pokok yang dapat diungkap dari hasil penelitian tahun pertama adalah *pertama*: kompetensi pedagogik guru dalam menyusun Rencana Program Pembelajaran (RPP) akuatik belum terencana dengan baik. Hal ini tercermin dalam kemampuan guru dalam menyusun RPP yang minim memasukkan unsur permainan ke dalam tiga tahap pembelajaran akuatik yaitu, tahap **persiapan** (Tujuan Pembelajaran, SK, KD, dan Indikator), tahap **pelaksanaan** (Pendahuluan, Latihan Inti, Penutup), dan tahap **evaluasi** (Penilaian Hasil Belajar). Dengan demikian dari ketiga tahapan pembelajaran diketahui bahwa guru belum mampu menyusun RPP yang bermuatan permainan (*aquatic teaching based on games*). *Kedua*, pemahaman guru Penjas terkait dengan pembelajaran akuatik berbasis permainan kepada peserta didik belum baik. Indikator tersebut nampak pada pemahaman guru yang belum baik akan konsep pembelajaran akuatik berbasis permainan antara lain definisi nilai permainan, integrasi unsur permainan ke dalam pembelajaran akuatik, peran guru terhadap aplikasi permainan air, dan mendiskusikan unsur permainan kepada siswa. *Ketiga*, tersusunnya draft permainan air yang dapat diaplikasikan ke dalam proses pembelajaran akuatik sekolah dasar. Berbagai macam permainan air tersebut merupakan draft pembuatan buku ajar permainan air di sekolah dasar.

B. Kajian Pustaka

Pembelajaran Akuatik Berbasis Permainan (*aquatic teaching based on games*)

Program akuatik adalah segala aktivitas yang dilakukan di dalam air yang bertujuan untuk melatih anak memperoleh kemajuan potensi motorik, kognisi, afeksi, dan sosial. Aktivitas akuatik ialah segala macam bentuk aktivitas air yang dapat dilakukan di sungai, danau, laut, pantai, maupun kolam renang. Proses pembelajaran akuatik Sekolah Dasar tidak terlepas dari pengembangan potensi anak melalui tiga ranah yaitu motorik dasar (*basic psychomotor skill*), sikap (*basic attitude*), dan pemahaman (*basic understanding*) (Langendorfer & Bruya, 1995; Dougherty, 1990; Graver, 2003). Indikator keberhasilan pembelajaran akuatik siswa sekolah bukan terletak pada seberapa jauh anak menempuh jarak renang atau seberapa banyak gaya renang yang dikuasai, tetapi berapa banyak indikator keterampilan yang dikuasai. Program akuatik Sekolah Dasar terdapat sembilan indikator keberhasilan, masing-masing indikator terdapat 1-5 level. Siswa yang menguasai sembilan indikator dengan level tertinggi maka siswa tersebut dikatakan berhasil menguasai gerakan renang. Indikator tersebut antara lain:

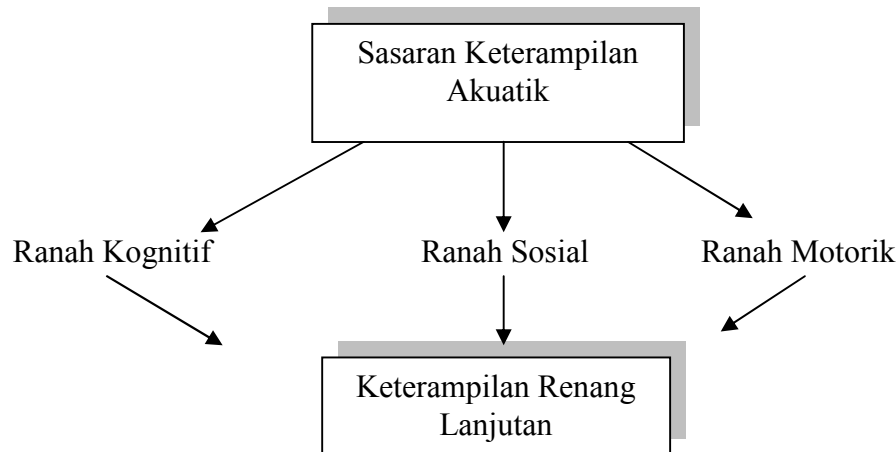
Tabel 1. Indikator Keberhasilan Pembelajaran Akuatik Sekolah Dasar

Indikator	Level 1	Level 2	Level 3	Level 4	Level 5
Pengenalan air (<i>water orientation</i>)					
Masuk kolam renang (<i>water entry</i>)					
Kontrol nafas (<i>breath control</i>)					
Mengapung (<i>buoyancy</i>)					
Posisi badan (<i>body position</i>)					
Dorongan lengan (<i>arm propulsion</i>)					
Istirahat lengan (<i>arm recovery</i>)					
Gerakan tungkai (<i>leg action</i>)					
Renang lengkap (<i>combined movement</i>)					

(Langendorfer & Bruya, 1995: 38)

Pendekatan pembelajaran pada tingkat Sekolah Dasar dilakukan dengan berpedoman pada suatu program kegiatan yang telah disusun sehingga seluruh perilaku dan kemampuan dasar yang ada pada anak dapat dikembangkan dengan sebaik-baiknya (Spengler, 2001; Clement A, 1997). Bermain merupakan salah satu pendekatan yang efektif dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran pada anak usia Sekolah Dasar.

Berikut ini bagan sasaran untuk memperoleh keterampilan akuatik (Langendorfer & Bruya, 1995):



Gambar 1.
Sasaran Keterampilan Pembelajaran Akuatik
(Langendorfer & Bruya, 1995: 4)

Cesari (2002) mengenali bahwa petunjuk-petunjuk tersebut telah dikembangkan dengan tujuan untuk membantu para guru menyusun program akuatik bagi anak SD. Memupuk rasa senang terhadap olahraga renang merupakan tugas utama guru karena bila guru tidak bisa membangkitkan rasa senang terhadap olahraga renang tersebut. Memupuk keberanian juga termasuk unsur psikologis yang tidak kalah penting untuk diperhatikan guna menghasilkan hasil belajar yang diharapkan (Graver, 2003). Untuk itu seorang guru harus mempunyai keahlian khusus pula untuk menyajikan bahan-bahan ajar yang sistematis sehingga secara tidak disadari oleh anak, rasa takutnya mulai hilang dan memiliki keberanian.

Proses pembelajaran akuatik prasekolah tidak terlepas dari pengembangan potensi anak melalui tiga ranah yaitu motorik dasar (*basic psychomotor skill*), sikap (*basic attitude*), dan pemahaman (*basic understanding*). Indikator keberhasilan akuatik siswa sekolah bukan terletak pada seberapa jauh anak menempuh jarak renang atau seberapa banyak gaya renang yang dikuasai, tetapi berapa banyak indikator keterampilan yang dikuasai. Pada program akuatik prasekolah terdapat Sembilan indikator keberhasilan, masing-masing indikator terdapat 1-5 level keberhasilan. Siswa yang mampu menguasai Sembilan indikator dengan level tertinggi maka siswa tersebut dikatakan berhasil menguasai gerakan renang.

Pendekatan pembelajaran akuatik berpedoman pada suatu program kegiatan yang telah disusun sehingga seluruh perilaku dan kemampuan dasar yang ada pada anak dapat dikembangkan dengan sebaik-baiknya. Sesuai isi kandungan Standar Kompetensi, pendekatan pembelajaran akuatik hendaknya memperhatikan prinsip-prinsip sebagai berikut:

1) Pembelajaran berorientasi pada prinsip perkembangan anak:

- ☐ Anak belajar dengan baik apabila kebutuhan fisiknya terpenuhi serta merasakan aman dan tentram secara psikologis.
- ☐ Siklus belajar anak selalu berulang.
- ☐ Anak belajar melalui interaksi sosial dengan orang dewasa dan anak-anak lainnya.
- ☐ Minat dan keingintahuan anak akan memotivasi belajarnya.
- ☐ Perkembangan dan belajar anak harus memperhatikan perbedaan individu.

2) Berorientasi pada Kebutuhan Anak

Kegiatan pembelajaran pada anak harus senantiasa berorientasi kepada kebutuhan anak. Anak usia dini sedang membutuhkan upaya-upaya pendidikan untuk mencapai optimalisasi semua aspek perkembangan baik perkembangan fisik maupun psikis (intelektual, bahasa, motorik, dan sosio emosional). Dengan demikian berbagai jenis kegiatan pembelajaran hendaknya dilakukan melalui analisis kebutuhan yang disesuaikan dengan berbagai aspek perkembangan dan kemampuan pada masing-masing anak.

3) Bermain Sambil Belajar atau Belajar Seraya Bermain

Bermain merupakan pendekatan dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran pada masa tumbuh kembang anak. Upaya-upaya pendidikan yang diberikan oleh pendidik hendaknya dilakukan dalam situasi yang menyenangkan dengan menggunakan strategi, metode, materi/bahan dan media yang menarik serta mudah diikuti oleh anak. Melalui bermain anak diajak untuk bereksplorasi, menemukan dan memanfaatkan objek-objek yang dekat dengan anak, sehingga pembelajaran menjadi bermakna bagi anak.

4) Menggunakan Pendekatan Tematik

Kegiatan pembelajaran hendaknya dirancang dengan menggunakan pendekatan tematik dan beranjak dari tema yang menarik minat anak. Tema diberikan dengan tujuan:

- ☐ Menyatukan isi kurikulum dalam satu kesatuan yang utuh;
- ☐ Memperkaya perbendaharaan kata anak. Jika pembelajaran dilakukan dengan memanfaatkan tema, maka pemilihan tema dalam kegiatan pembelajaran hendaknya dikembangkan dari hal-hal yang paling dekat dengan anak, sederhana, serta menarik minat anak.

5) Kreatif dan Inovatif

Proses pembelajaran yang kreatif dan inovatif dapat dilakukan oleh pendidik melalui kegiatan-kegiatan yang menarik, membangkitkan rasa ingin tahu anak, memotivasi anak untuk berfikir kritis dan menemukan hal-hal baru. Selain itu dalam pengelolaan pembelajaran hendaknya dilakukan secara dinamis. Artinya anak tidak hanya sebagai obyek tetapi juga sebagai subyek dalam proses pembelajaran.

6) Lingkungan Kondusif

Lingkungan pembelajaran harus diciptakan sedemikian menarik dan menyenangkan sehingga anak selalu betah dalam lingkungan sekolah baik di dalam maupun di luar ruangan. Lingkungan fisik hendaknya memperhatikan keamanan dan kenyamanan anak dalam bermain. Penataan ruang harus disesuaikan dengan ruang gerak anak dalam bermain sehingga dalam interaksi baik dengan pendidik maupun dengan temannya dapat dilakukan secara demokratis. Selain itu, dalam pembelajaran hendaknya memberdayakan lingkungan sebagai sumber belajar dengan memberi kesempatan kepada anak untuk mengekspresikan kemampuan interpersonalnya sehingga anak merasa senang walaupun antar mereka berbeda (perbedaan individual). Pendidik harus peka terhadap karakteristik budaya masing-masing anak.

Upaya-upaya pendidikan yang diberikan oleh pendidik hendaknya dilakukan dalam situasi yang menyenangkan dengan menggunakan strategi, metode, materi dan media yang menarik serta mudah diikuti oleh anak. Melalui bermain anak diajak untuk bereksplorasi, menemukan dan memanfaatkan objek-objek yang dekat dengan anak, sehingga pembelajaran menjadi bermakna. Permainan bagi anak merupakan proses kreatif untuk bereksplorasi, dapat mempelajari keterampilan yang baru dan dapat menggunakan simbol untuk menggambarkan dunianya. Ketika bermain mereka membangun pengertian yang berkaitan dengan pengalamannya. Hakikat permainan adalah aktivitas jasmani yang dilakukan dengan sungguh-sungguh, sukarela, dan menyenangkan. Seperti yang dikemukakan oleh Sukintaka (1998: 24) bermain merupakan aktivitas jasmani yang dilakukan dengan sukarela dan bersungguh-sungguh untuk memperoleh rasa senang dari aktivitas tersebut. Pembelajaran akuatik juga melibatkan aktivitas jasmani yang dilakukan dengan sungguh-sungguh untuk mencapai tujuan pembelajarannya. Melalui pendekatan bermain tujuan pembelajaran akan mudah dicapai karena siswa akan melakukan aktivitas jasmani dengan sukarela, gembira, dan dalam suasana yang menyenangkan.

Permainan air merupakan pengenalan murid terhadap air dengan tanpa disadari. Dalam bermain siswa akan berjalan, berlari, meloncat baik ke depan ke belakang maupun ke samping dan kadang-kadang jatuh ke air. Permainan ini akan dilakukan oleh siswa dengan gembira tanpa disadari siswa telah mengenal sifat air, diantaranya: dingin, benda air, memberikan hambatan ke atas atau kedepan yang cukup besar. Dengan permainan ini perasaan takut terhadap air akan hilang dan timbulah kepercayaan terhadap diri sendiri, sehingga akan mudah menerima bentuk-bentuk pelajaran berikutnya. Permainan ini dilakukan di kolam renang dengan kedalaman antara 1-1,25 meter. Dalam permainan ini daerah tempat bermain haruslah dibatasi, sehingga murid tidak lari keluar dari air atau bergerak kearah yang dalam. Terdapat beberapa pedoman dalam pembelajaran akuatik dengan pendekatan permainan diantaranya buku dari Peter Meaney tentang *Wet Games: a fun approach to teaching swimming and water safety* tahun 2005 dan buku tentang *Water Fun: 116 fitness and swimming activities for all ages*, oleh Terri Lees tahun 2007. Serta beberapa sumber pedoman pembelajaran akuatik lainnya.

Masih banyak macam-macam permainan yang lain yang dapat dijadikan untuk materi pembelajaran akuatik, antara lain permainan harimau dengan anak kambing, permainan elang dengan anak ayam, dan sebagainya. Permainan-permainan ini sangat diperlukan, karena dengan permainan tersebut tanpa disadari oleh anak-anak didik sudah mendorong mereka untuk menyenangi cabang olahraga air, terutama renang, dan meningkatkan rasa percaya diri serta menghilangkan rasa takut. Berikut ini adalah contoh lain materi pembelajaran akuatik yang biasa dilakukan melalui pendekatan permainan (*wet games*):

Tabel 2. Contoh Materi Permainan dalam Pembelajaran Akuatik

No	Materi Pembelajaran	Topik Pembelajaran
1.	Permainan I: <i>a. Circle Tag</i> <i>b. Boogie-woogie</i> <i>c. Ball, Hoop and Block</i>	a. Berjalan di air b. Berlari di air c. Menyelam
2.	Permainan II: <i>a. Flutter-Ring Drop</i> <i>b. Foot Stomper</i> <i>c. Full Stop</i> <i>d. Horses and Rides</i>	a. Meluncur b. Start c. Pembalikan d. Renang dengan alat.
3.	Permainan III: <i>a. Tandem Swim</i> <i>b. Float Patterns</i> <i>c. Water Gymnastic</i>	a. Posisi tengkurap b. Posisi miring kanan c. Posisi miring kiri d. Posisi terlentang
4.	Permainan IV: <i>a. Follow the Leader</i> <i>b. Swimming Games</i> <i>c. Ball Relay</i>	a. Gerakan tungkai b. Gerakan lengan c. Gerakan pernafasan d. Renang lengkap
5.	Permainan V: <i>a. Roll Over Ball</i> <i>b. Rope Throwing Relay</i> <i>c. Skills Race</i>	a. Gerakan tungkai b. Gerakan lengan c. Gerakan pernafasan d. Renang lengkap
6.	Permainan VI: <i>a. Watery Chats</i> <i>b. Survive</i>	a. Gaya <i>crawl</i> b. Gaya dada

Ruang Lingkup Aktivitas Air (Akuatik) Dalam Pendidikan Jasmani SD

Pendidikan Jasmani merupakan proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas jasmani yang direncanakan secara sistematis bertujuan untuk mengembangkan dan meningkatkan individu secara organik, neuromuskuler, perseptual, kognitif, dan emosional, dalam kerangka sistem pendidikan nasional (Kurikulum 2004: Standar Kompetensi Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar). Pendidikan Jasmani merupakan bagian integral dari system pendidikan secara keseluruhan, bertujuan mengembangkan aspek kesehatan, kebugaran jasmani, keterampilan berfikir kritis, stabilitas emosional, keterampilan sosial, tindakan moral melalui aktivitas jasmani olahraga.

Di dalam penyelenggaraan pendidikan sebagai suatu proses pembinaan manusia yang berlangsung seumur hidup, peranan Pendidikan Jasmani adalah sangat penting, yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat langsung dalam aneka pengalaman belajar melalui aktivitas jasmani, bermain dan olahraga yang dilakukan secara sistematis. Pendidikan Jasmani merupakan media untuk mendorong perkembangan keterampilan motorik, kemampuan fisik, pengetahuan, penalaran, penghayatan nilai sikap-mental- emosional-spiritual-sosial (Schmith, 1983; Brophy & Good, 1986; Rosenshill & Stevens, 1986; Evertson, 1989). Juga memberikan kesempatan anak untuk meningkatkan kepekaan sosial yang kooperatif, memiliki rasa hormat menghormati dan apresiasi terhadap perbedaan (Hamied, 2003: 9).

Dalam proses pembelajaran Pendidikan Jasmani, guru diharapkan mengajarkan berbagai keterampilan gerak dasar, teknik dan strategi permainan dan olahraga, internalisasi nilai-nilai (sportifitas, jujur, kerjasama, dan lain-lain) serta pembiasaan pola hidup sehat. Aktivitas yang diberikan dalam pengajaran harus mendapatkan sentuhan didaktik-metodik, sehingga aktivitas yang dilakukan mencapai tujuan pengajaran. Tidak ada pendidikan yang tidak mempunyai sasaran paedagogis, dan tidak ada pendidikan yang lengkap tanpa adanya Pendidikan Jasmani, karena gerak sebagai aktivitas jasmani adalah dasar manusia untuk mengenal dunia dan dirinya sendiri yang secara alamiah berkembang searah dengan perkembangan zaman (Rink, 1993; Gallahue, 1998, Gabbard, 1997).

Terdapat sembilan tujuan Pendidikan Jasmani yang digariskan dalam Standar Kompetensi Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar:

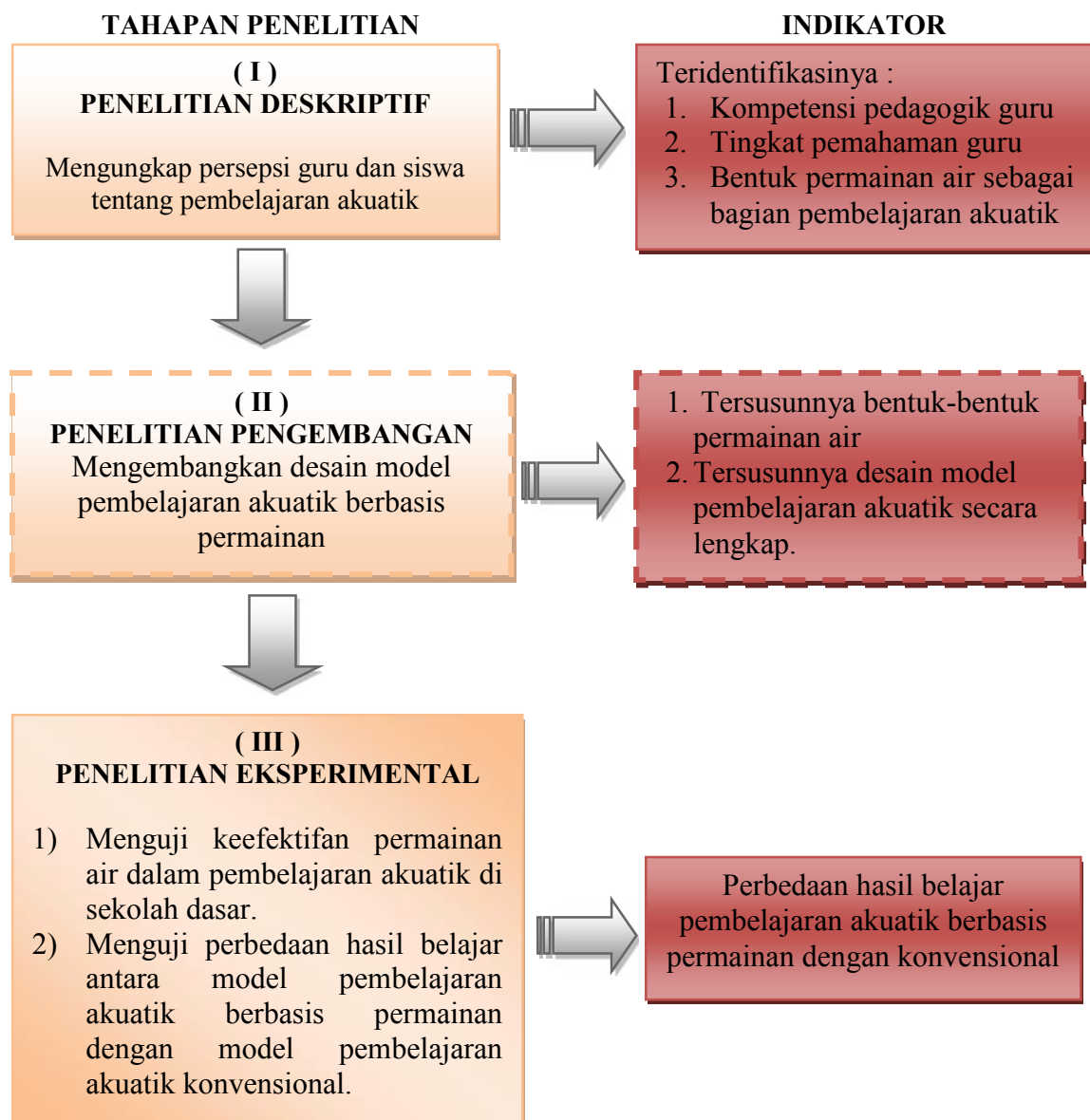
1. Meletakkan landasan karakter moral yang kuat melalui internalisasi nilai dalam Pendidikan Jasmani.
2. Membangun landasan kepribadian yang kuat, sikap cinta damai, sikap sosial dan toleransi dalam konteks kemajemukan budaya, etnis, dan agama.
3. Menumbuhkan kemampuan berfikir kritis melalui pelaksanaan tugas ajar Penjas.
4. Mengembangkan sikap sportif, jujur, disiplin, bertanggungjawab, kerjasama, percaya diri dan demokratis melalui aktivitas jasmani.
5. Mengembangkan keterampilan gerak berbagai macam permainan dan olahraga.
6. Mengembangkan keterampilan pengelolaan diri dalam upaya pengembangan dan pemeliharaan kebugaran jasmani serta hidup sehat melalui aktivitas jasmani.
7. Mengembangkan keterampilan menjaga keselamatan diri sendiri dan orang lain.
8. Mengetahui dan memahami konsep aktivitas jasmani sebagai informasi untuk mencapai kesehatan, kebugaran, dan pola hidup sehat.
9. Mampu mengisi waktu luang dengan aktivitas jasmani yang bersifat rekreatif.

C. Kerangka Berpikir

Berdasarkan atas kajian teori dan hasil-hasil penelitian, disusunlah kerangka berpikir sebagai berikut: selama ini dalam konteks pembelajaran akuatik masih jarang dilaksanakan. Ada beberapa sekolah dasar yang sudah menyelenggarakan secara rutin pembelajaran akuatik. Namun demikian dari yang sedikit ini, menggunakan pendekatan gerak dasar sebagai pendekatan pembelajarannya. Hal ini menyebabkan proses pembelajaran menjadi monoton dan kurang efektif dalam penguasaan keterampilan renang. Pendekatan permainan merupakan salah satu solusi untuk pembelajaran akuatik. Dengan pendekatan permainan peserta didik diajak untuk menguasai keterampilan renang dengan pendekatan permainan. Dengan demikian peserta didik menjadi senang, gembira, dan tanpa sadar diajak menguasai keterampilan renang secara efektif. Permainan air juga memberikan efek pembelajaran yang menyenangkan, tidak monoton, dan tidak satu arah dari guru ke murid saja. Pendekatan dasar gerak merupakan pendekatan pembelajaran untuk orang dewasa yang tidak cocok dengan pertumbuhan dan perkembangan siswa sekolah dasar.

BAB III METODE PENELITIAN

Secara keseluruhan penelitian ini akan menggunakan jenis rancangan penelitian, antara lain: (1) kualitatif, (2) *research & development*, (3) eksperimental. Secara lengkap prosedur pengembangan model pembelajaran akuatik berbasis permainan (*aquatic teaching based on games*) dapat dideskripsikan pada bagan alir berikut ini:



Gambar 2. Prosedur Pengembangan Pembelajaran Akuatik Berbasis Permainan

A. Desain Penelitian

Desain penelitian tahun kedua menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan, *research & development* (Borg & Gall, 1983; Gay, 1990) bertujuan untuk menyusun model pembelajaran akuatik berbasis permainan (*aquatic teaching based on games*) dalam bentuk buku ajar, yang telah dispesifikasikan pada tahun pertama. Adapun prosedur utama dalam penelitian dan pengembangan ini terdiri atas lima langkah, yaitu :

1. melakukan analisis produk yang akan dikembangkan
2. mengembangkan produk awal
3. validasi ahli
4. uji coba lapangan
5. revisi produk

B. Subjek Penelitian

Subjek penelitian pengembangan melibatkan ahli yang terdiri atas: (1) Pendidikan Jasmani, dan (2) Pembelajaran Akuatik.

C. Instrumen Penelitian

Instrumen dalam penelitian pengembangan digunakan pada kegiatan evaluasi produk. Instrumen tersebut berupa lembar pengamatan atau lembar evaluasi produk yang disusun sendiri oleh peneliti dengan memperhatikan: (1) kesesuaian materi, (2) kejelasan petunjuk pembelajaran, dan (3) ketepatan model pembelajaran bagi siswa.

D. Variabel Penelitian

Berdasarkan kegiatan yang dilakukan maka produk yang akan dikembangkan berupa buku ajar: *Aquatic Teaching Based on Games*. Rancangan isi atau materi pokok buku tersebut antara lain :

1. Nama permainan air
2. Gambar
3. Tujuan
4. Jumlah peserta
5. Cara bermain

E. Luaran Penelitian

1. Buku: *aquatic teaching based on games* yang dapat dijadikan pedoman oleh guru dalam proses pembelajaran akuatik guna meningkatkan keterampilan berenang siswa.
2. Desain model pembelajaran akuatik berbasis permainan secara lengkap yang dapat dijadikan pedoman oleh guru dalam proses pembelajaran akuatik.

F. Analisis Data

Data yang diperoleh melalui angket pada tinjauan pakar dianalisis menggunakan statistik deskriptif. Hasil analisis data digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Analisis Produk

Untuk mengetahui permasalahan pembelajaran yang terjadi di lapangan terutama berkaitan dengan proses pembelajaran akuatik, serta bentuk pemecahan dari permasalahan tersebut, maka perlu dilakukan analisis kebutuhan. Kegiatan ini dilakukan dengan cara menganalisis proses perkuliahan yang terjadi sesungguhnya di lapangan, melakukan observasi pembelajaran, dan melakukan studi pustaka/kajian literatur. Hasil penelitian pendahuluan menunjukkan bahwa: *pertama*: kompetensi pedagogik guru dalam menyusun Rencana Program Pembelajaran (RPP) akuatik belum terencana dengan baik. Hal ini tercermin dalam kemampuan guru dalam menyusun RPP yang minim memasukkan unsur permainan ke dalam tiga tahap pembelajaran akuatik yaitu, tahap **persiapan** (Tujuan Pembelajaran, SK, KD, dan Indikator), tahap **pelaksanaan** (Pendahuluan, Latihan Inti, Penutup), dan tahap **evaluasi** (Penilaian Hasil Belajar). Dengan demikian dari ketiga tahapan pembelajaran diketahui bahwa guru belum mampu menyusun RPP yang bermuatan permainan (*aquatic teaching based on games*). *Kedua*, pemahaman guru Penjas terkait dengan pembelajaran akuatik berbasis permainan kepada peserta didik belum baik. Indikator tersebut nampak pada pemahaman guru yang belum baik akan konsep pembelajaran akuatik berbasis permainan antara lain definisi nilai permainan, integrasi unsur permainan ke dalam pembelajaran akuatik, peran guru terhadap aplikasi permainan air, dan mendiskusikan unsur permainan kepada siswa.

Pengembangan Produk Awal

Setelah mengetahui kebutuhan dan produk yang akan dikembangkan, maka tahap selanjutnya adalah menyiapkan Draft Buku: *aquatic teaching based on games* dan desain pembelajaran. Desain pembelajaran berupa silabus sedangkan buku ajar berisi tentang 35 jenis permainan air.

Validasi Ahli

Produk awal sebelum diujicobakan dalam uji kelompok kecil perlu dilakukan validasi oleh para ahli yang sesuai dengan bidang penelitian. Untuk memvalidasi buku permainan air dan desain pembelajaran, peneliti melibatkan dua (2) orang ahli yaitu: 1) Pendidikan Jasmani, (2) Pembelajaran Akuatik yang keduanya berasal dari dosen. Validasi dilakukan dengan cara memberikan draf produk awal, dengan disertasi lembar evaluasi. Lembar evaluasi berupa kuesioner yang berisi aspek kualitas desain dan buku pembelajaran, serta saran dan komentar. Hasil evaluasi berupa nilai untuk aspek kualitas menggunakan skala likert 1-4.

Deskripsi Data Validasi Ahli

Data yang diperoleh dari pengisian kuesioner oleh para ahli, merupakan pedoman untuk menyatakan apakah produk buku permainan air dan desain pembelajaran dapat digunakan untuk uji coba skala kecil dan skala luas. Berdasarkan hasil pengisian kuisisioner pada masing-masing ahli, diperoleh nilai rata-rata di atas 3 atau masuk kategori “baik”. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa buku permainan air dan desain pembelajaran dapat dilakukan uji coba.

Tabel 3. Hasil Pengisian Kuesioner Ahli dan Guru

No.	Aspek yang dinilai	Skor Penilaian dari Ahli dan Guru				
		A 1	A 2	G1	G2	G3
1.	Kesesuaian dengan kompetensi dasar.	4	4	3	4	4
2.	Kejelasan petunjuk pembelajaran.	3	3	3	3	3
3.	Ketepatan buku permainan bagi siswa.	2	3	3	3	3
4.	Kesesuaian alat dan fasilitas yang digunakan.	3	4	2	3	3
5.	Kemudahan desain pembelajaran untuk dilakukan siswa.	3	3	4	4	3
6.	Kesesuaian buku permainan air dengan karakteristik siswa.	4	4	3	3	3
7.	Mendorong perkembangan aspek fisik / jasmani.	3	4	4	4	4
8.	Mendorong perkembangan aspek kognitif.	3	4	3	3	4
9.	Mendorong perkembangan aspek psikomotor.	4	4	4	4	4
10.	Mendorong perkembangan aspek afektif.	2	3	3	3	3
11.	Dapat dilakukan siswaputra maupun putri.	4	4	3	4	4
12.	Mendorong siswa aktif bergerak	3	4	3	3	4
13.	Meningkatkan minat dan motivasi siswaberpartisipasi.	3	4	4	4	3
14.	Aman untuk diterapkandalam pembelajaran	3	4	3	3	3
Jumlah Skor		44	52	48	51	52
Rata-rata		3,14	3,71	3,2	3,4	3,46

Berdasarkan hasil pengisian kuesioner yang dilakukan oleh masing-masing ahli dan guru didapat rata-rata lebih dari 3 (tiga) atau masuk dalam kategori penilaian “baik/tepat/jelas”. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa buku permainan air dan desain pembelajaran dapat digunakan untuk uji coba skala kecil. Masukan yang berupa saran dan komentar pada produk, sangat diperlukan untuk perbaikan terhadap model tersebut.

Kelebihan dan Kelemahan Produk

Produk yang dibuat memiliki kelebihan antara lain: 1) Pengetahuan disusun sedemikian rupa, sehingga dapat menggiring partisipasi siswa secara aktif, 2) Mengarah pada suatu tujuan belajar tuntas, 3) Bahan pelajaran terbagi lebih merata dalam satu semester, 4) Mengarahkan siswa dan guru dalam mengembangkan berbagai permainan air. Adapun kekurangannya: 1) Baru membuat 35 jenis permainan air, 2) Belum diujicoba kepada siswa sesungguhnya.

Contoh Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Taman Kanak-kanak	:
Mata Pelajaran	:	Aktivitas Air (Akuatik)
Kelas/Semester	:	Sekolah Dasar
Standar Kompetensi	:	Anak mampu melakukan aktivitas fisik secara terkoordinasi dalam rangka kelenturan, keseimbangan, dan kelincahan.
Kompetensi Dasar	:	Mempraktekkan keterampilan dasar akuatik, serta nilai-nilai kognitif, sosial, dan kerjasama.
Indikator	:	1. Pengenalan air dengan cara masuk ke kolam 2. Masuk ke dalam kolam dengan loncat sederhana. 3. Bernafas dengan keseluruhan muka masuk ke air 4. Mengapung tanpa bantuan alat 5. Posisi badan tengkurap secara horizontal 6. Melakukan gerakan tarikan dan dorongan lengan sampai tubuh terdorong ke depan 7. Melakukan gerakan tungkai yaitu gerakan naik turun dimulai dari lutut sampai tungkai bawah 8. Melakukan gerakan RENANG LENGKAP
Materi Pokok	:	Akuatik Dasar
Alokasi Waktu	:	25-35 menit.
Kegiatan PBM	:	

Langkah	Uraian Kegiatan	Alokasi Waktu	Metode	Alat dan Fasilitas
PENDAHULUAN	<ul style="list-style-type: none"> Berbaris, berdoa, dan apersepsi. Memberikan motivasi dan tujuan pembelajaran. Pemanasan: pemanasan I & II (lihat pada buku produk halaman 10). 	8-10 menit	Komando dan Ceramah	<ul style="list-style-type: none"> Kolam renang anak lebar panjang 10 x 10 meter (menyesuaikan), terdapat tangga, kedalaman kolam sebatas pinggang anak \pm 0,50 - 0,75 meter Koin atau mainan kecil yang bisa tenggelam
INTI	Pembelajaran akuatik (lihat pada buku produk halaman 12-14).	25-30 menit	Komando dan Demonstrasi	<ul style="list-style-type: none"> Kolam renang anak lebar panjang 10 x 10 meter (menyesuaikan), terdapat tangga, kedalaman kolam sebatas pinggang anak \pm 0,50 - 0,75 meter Pelampung sejumlah peserta didik. Koin atau mainan kecil yang bisa tenggelam
PENUTUP	<ul style="list-style-type: none"> Pendinginan (lihat pada buku produk halaman 14-15). 	5-7 menit	Komando	Kolam renang anak lebar panjang 10 x 10 meter (menyesuaikan), terdapat tangga, kedalaman kolam sebatas pinggang anak \pm 0,50 - 0,75 meter

Sumber Bahan	:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Cesari, Judy <i>et al.</i> 2001. <i>Teaching Infant and Preschool Aquatics: Water Experiences the Australian Ways</i>. The Australian Council for the Teaching of Swimming and Water Safety (AUSTSWIM). 2. Langendorfer J. Stephen & Bruya D. Lawrence. 1995. <i>Aquatic Readinesss. Developing Water Competence in Young Children</i>. United States: Human Kinetics Publisher.
Fasilitas		<ol style="list-style-type: none"> 1. Kolam renang panjang-lebar maksimal 10 x 10 meter 2. Kedalaman kolam renang 0,50 - 0,75 meter (kolam anak)
Penilaian	:	<ul style="list-style-type: none"> • Tes unjuk kerja (psikomotor). • Tes Pengamatan sikap (afektif). • Tes Pemahaman (kognitif)

Dengan demikian model pembelajaran akuatik dapat memenuhi kelima fungsi tersebut, antara lain :

1. Meningkatkan proses pembelajaran sehingga guru dan siswa akan memperoleh banyak manfaat baik ranah kognisi, afeksi, motorik, dan sosial anak.
2. Pembelajaran menjadi terstruktur karena terdapat *blueprint* pembelajaran akuatik yang dapat digunakan oleh seluruh tingkat prasekolah di Indonesia.
3. Meningkatkan motivasi belajar anak baik gerak, rasa, maupun kognisi anak sehingga anak berprestasi optimal sesuai kemampuannya.
4. Meningkatkan aspek organik, neuromuskular, perceptual, kognitif, sosial dan emosional anak yang membantu pertumbuhan dan perkembangan.

D r a f t
Buku Ajar

Aquatic Teaching Based on Games

Sebuah Pendekatan Menyenangkan untuk Belajar Berenang
dan Keselamatan di Air

Oleh :
AM. Bandi Utama
Ermawan Susanto



Simbol Kunci

Tingkat Kesulitan

Kedalaman Air

Mahir



Menengah



Pemula



Berikut ini beberapa contoh permainan air yang bisa diberikan pada siswa:

1. *Lomba lari dengan menggendong di air.*

Cara pelaksanaan:

- a. Berpasangan dengan besar tubuh yang seimbang.
- b. Peluit dibunyikan, segera berlomba sampai ke ujung kolam dangkal.
- c. Penilaian, siapa yang paling cepat sampai, dan tidak membuat kesalahan jadi juara 1, yang paling belakangan dihukum menyanyi.

Tujuan: untuk melatih kekuatan otot.

2. *Pemainan hitam-hijau.*

Cara pelaksanaan :

- a. Bentuk dua baris, saling berhadapan. Baris yang satu hitam, baris yang lainnya hijau. Bila guru mengatakan hitam, maka baris hitam harus lari, sedangkan baris yang hijau mengejar dan berusaha menepuk bahunya.
- b. Peraturan lari harus lurus ke depan.
- c. Kalah, jika kena tepukan bahunya.
- d. Latihan diulang beberapa kali.

Tujuan: untuk melatih kecepatan bereaksi.

3. *Permainan kucing air dan ikan.*

Cara pelaksanaan:

- a. Siswa membuat lingkaran di dalam air, saling berpegangan tangan. Salah seorang siswa menjadi kucing air dan seorang lain jadi ikan. Ikan leluasa keluar masuk lingkaran, sedangkan gerak kucing air terbatas akan dihalang-halangi lawan yang membuat lingkaran.
- b. Sebelum permainan dimulai, kucing air berada di luar lingkaran, sedangkan I kan ada di dalam. Kucing air mencoba menangkap ikan, bila ikan tertangkap permainan selesai. Kucing dan ikan dipilih siswa yang mahir.

Tujuan: untuk memupuk kerjasama dalam melindungi yang lemah.

4. *Permainan mengambil koin.*

Cara pelaksanaan:

- a. Buat lingkaran besar yang menghadap ke dalam
- b. Guru akan melemparkan uang recehan ke tengah lingkaran. Setelah peluit dibunyikan, berebut mengambil uang.

Tujuan: untuk melatih menyelam secara tidak sadar.

5. *Permainan menghalau racun.*

Cara pelaksanaan:

- a. Buat lingkaran masing-masing jumlahnya 10 orang. Ditengah lingkaran diletakkan bola pingpong (sebagai racun) satu buah.
- b. Kedua tangan disamping badan siap untuk menyemburkan air ke arah bola.
- c. Pluit dibunyikan, serempak menyemburkan air ke arah bola pingpong.

Tujuan: agar siswa mampu menghadapi semburan air yang mengenai muka dan membiasakan membuka mata meskipun mata kena percikan air.

6. *Permainan motor boat*

Cara pelaksanaan:

- a. Buat barisan 5 bershaf, masing-masing shaf berjumlah 4 sampai 6 orang.
- b. Begitu pluit dibunyikan saf pertama meluncur dengan menggerakkan kedua kakinya sehingga membuat buih putih di belakang kakinya.
- c. Peraturan, siapa yang paling dahulu sampai itulah yang menang.

Tujuan: melatih keberanian mengapung sambil menggerakkan kaki.

7. *Permainan buaya air.*

Cara pelaksanaan:

- a. Saling berpasangan, yang seorang mengambang dengan posisi badan lurus, kedua lengan lurus ke depan.
- b. Begitu peluit dibunyikan partnernya memegang kedua pergelangan kaki sambil mendorong melepaskan pegangannya, partnernya meluncur terus ke depan, layaknya seekor buaya yang sedang berenang.
- c. Peraturan, siapa yang terjauh itulah yang menang.

Tujuan: mencoba keberanian meluncur dengan bantuan orang lain.

8. *Permainan sendok dan bola pingpong.*

Cara pelaksanaan:

- a. Satu regu empat orang.
- b. Setiap siswa membawa bola pingpong di atas sendok yang ditaruh di mulut.
- c. Begitu peluit dibunyikan segera berenang.
- d. Peraturan, siapa yang berhasil membawa bola pingpong tanpa jatuh sampai batas yang ditentukan, itu yang menang.

Tujuan: mencoba keberanian berenang.

9. *Permainan menjala ikan.*

Ditunjuk seorang anak untuk menjadi jala, yang lainnya menjadi ikan. Bila ada aba-aba dari guru anak yang menjadi jala mengejar anak-anak yang menjadi ikan untuk ditangkap. Bila ada yang tertangkap maka ia berpegangan tangan dengan anak yang menjadi jala untuk menjala anak lainnya. Begitulah seterusnya sampai seluruh anak yang menjadi ikan tertangkap.

Tujuan: melatih kerjasama kelompok.

(10)
KARTU ALFABET



Tujuan : Untuk mengasah kemampuan masuk dan keluar, serta kecepatan respon.

Level : Pemula/Menengah/Lanjutan.

Perlengkapan :

Kartu alphabet plastik berukuran besar, masing-masing satu set untuk tiap tim; daftar kata- kata yang telah ditentukan.

Kedalaman air :

Dari dangkal ke dalam, sesuai ukuran masing-masing pemain.

Jumlah Partisipan :

Dimulai dari grup kecil ke seluruh kelas.

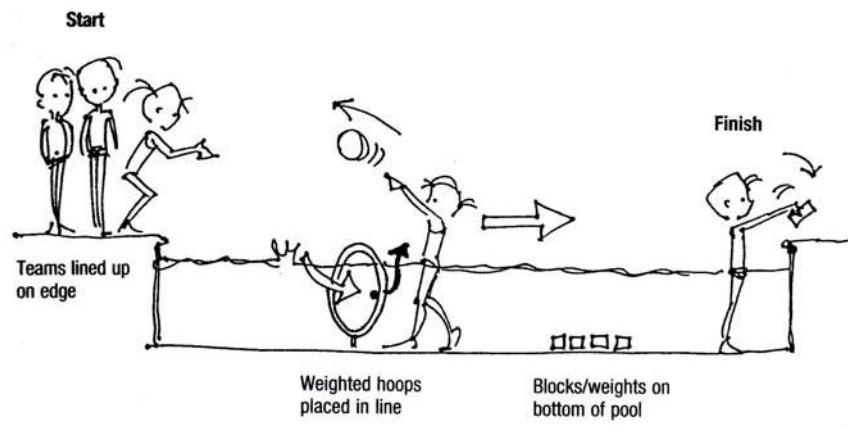
Pengaturan :

Tim berbaris di sepanjang tepian, dengan kartu yang dibagi diantara pemain.

Cara Bermain :

Guru menyebutkan sebuah kata (sebagai contoh ‘renang’ atau ‘lomba’), dan pemain yang memegang kartu huruf yang ada berlomba menyeberangi kolam, memanjat kolam dan membentuk susunan kata tersebut. Tim pertama yang berhasil mengeja huruf dalam barisan akan menang. Metode masuk kolam, keluar, dan gerakan menuju air bisa bervariasi untuk menyesuaikan standar para pemain dan untuk menambah variasi permainan.

(11)
BOLA, SIMPAI DAN BALOK



Tujuan : Untuk mengasah penyelaman bagi pemula dan mengapung bagi perenang lanjutan.

Level : Pemula/Menengah/Lanjutan

Perlengkapan :
Bola berukuran besar, satu simpai besi berat untuk masing-masing tim, satu balok berat untuk masing-masing pemain.

Kedalam Air :
Dangkal menuju Dalam, sesuai standar masing-masing pemain

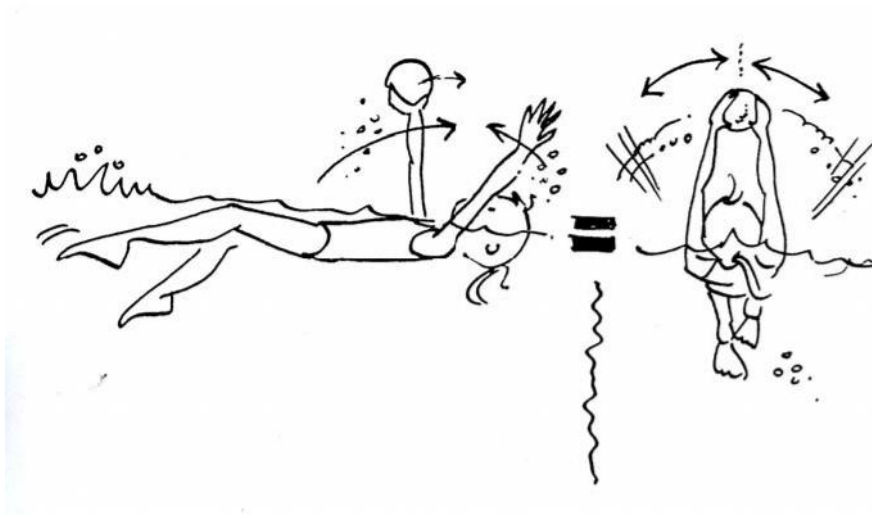
Jumlah Partisipan :
Dimulai dari grup kecil ke seluruh kelas.

Pengaturan :
Satu tim yang terdiri dari enam sampai delapan orang, menyeberangi kolam.

Cara Bermain :

Para pemain dalam satu tim berbaris di pinggir kolam, pemain pertama memegang bola. Pada saat dimulai pemain pertama masuk ke dalam kolam dengan cara yang sesuai dengan kedalaman kolam (atau cara masuk yang telah ditentukan oleh guru), lari atau berenang dengan memegang bola menuju ke simpai, menyelam, melewati tengah simpai, kemudian berbalik dan melemparkan bola ke pemain kedua. Pemain kedua mengulangi gerakan, sementara pemain pertama berenang menuju balok, menyelam, mengambil satu balok, membawanya sampai sisi lain kolam, kemudian naik ke atas. Pemain keenam mengulangi gerakan dari membawa bola dan balok sampai finish. Tim pertama yang selesai akan menang.

(12)
BOLA TORPEDO



Tujuan : Untuk mengembangkan kekuatan gerakan kaki yang kuat.

Level : Lanjutan

Perlengkapan :
Bola sebesar 15 cm atau papan tendangan.

Kedalaman Air :
Sepinggang.

Jumlah Partisipan :
Grup Kecil ke Seluruh Kelas.

Pengaturan :
Pemain tunggal, bergantian dengan aktivitass tim lain.

Cara Bermain :

Pemain tunggal telentang menghadap atas dan menunjukkan tendangan menggelepar yang kuat menyeberangi kolam, sambil mengoper bola atau papan tendangan dari tangan satu ke tangan lainnya dengan lengan tangan merentang penuh di atas badan.

Variasi :

Di samping menggunakan bola atau papan tendangan, dapat pula menggunakan dua wadah orange-juice dan perenang bisa menuangkan air dari satu wadah ke wadah lain.

(13)
GELAP TOTAL



Tujuan :
Mengajarkan teknik bertahan yang digunakan ketika sama sekali tidak bisa melihat.

Level : Menengah/Lanjutan.

Perlengkapan :
Sepasang kacamata renang gelap untuk masing-masing pemain.

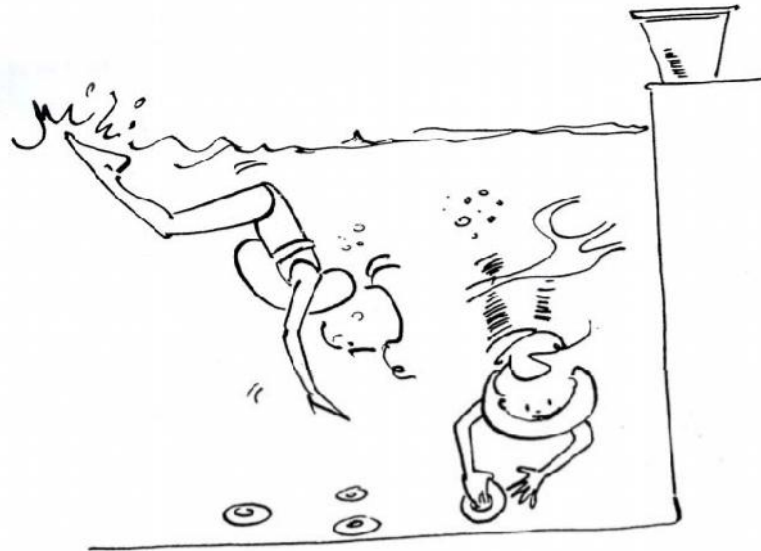
Kedalaman Air : Sebahu hingga Dalam.

Jumlah Peserta :
Grup kecil dan seluruh kelas.

Pengaturan :
Berpasangan. Jika bermain di air dalam, dianjurkan untuk memakai PFD atau perlengkapan mengapung.

Cara Bermain :
Para pemain dipasangkan sebelum mengenakan kacamata supaya bisa mengenal nama, satu sama lain. Mereka kemudian dipisah dan dibuat hilang arah (contoh dengan memutar tubuhnya sebanyak tiga kali), sementara guru bergerak sehingga suara mereka datang dari arah yang berbeda-beda. Pertama masing-masing partner berusaha saling mencari dengan memanggil dan mendengarkan, sambil terus bergerak dengan berusaha menghindari luka baik untuk diri mereka sendiri maupun orang lain; ketika mereka bertemu mereka harus tetap diam dan mendengarkan perintah selanjutnya. Ini untuk melatih mengikuti perintah guru; untuk berenang menuju atau menjauhi sebuah suara, untuk berenang menuju kilasan suara atau untuk mendengarkan suara mesin dan menuju ke arahnya. Sebuah aktivitas yang bagus adalah untuk meminta para pemain membentuk sebuah lingkaran besar, dengan terus berhubungan dengan partner, dan untuk mencari tahu berapa orang yang ada di lingkaran tersebut.

(14)
AMBIL BATU



Tujuan : Untuk mengembangkan dan mempraktikkan kemampuan menyelam dengan menggunakan pelampung badan (PFD).

Level : Menengah/Lanjutan.

Perlengkapan : PFD (Pelampung baju), Disket dengan diameter 7,5 cm, ember plastik.

Kedalaman Air : Setinggi dada.

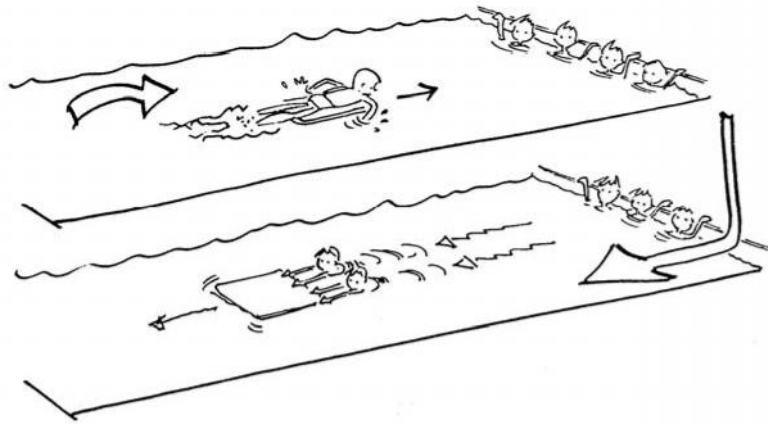
Jumlah Peserta : Seluruh kelas.

Pengaturan : Satu grup terdiri dari empat hingga lima orang.

Cara Bermain :

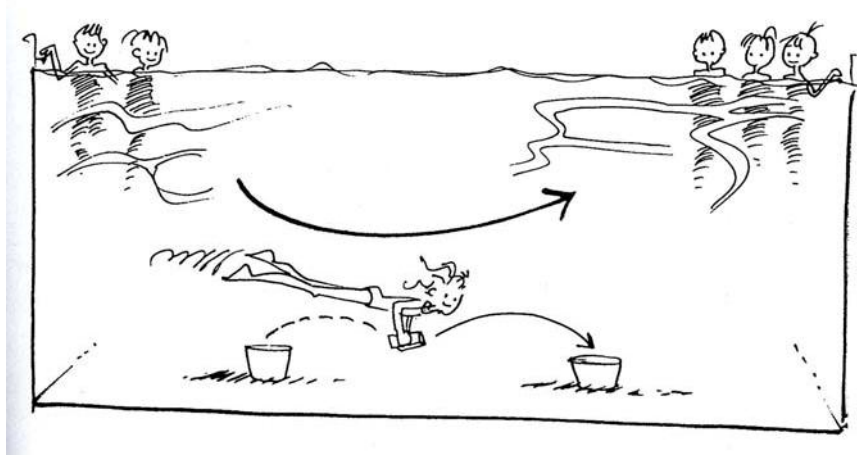
Disket ditaruh di kolam dan boleh ditenggelamkan. Guru memegang ember. Dengan memakai PFD pemain berusaha untuk meraih disket dan menaruhnya di ember sebanyak mungkin selama 60 detik. Tim yang menang adalah yang memperoleh disket terbanyak.

(15)
BUGI-WUGI



- Tujuan** : Untuk mengembangkan kemampuan penyelamatan berbaris.
- Level** : Menengah/Lanjutan.
- Perlengkapan** : Satu papan Bugi atau matras yang bisa mengapung untuk masing-masing tim.
- Kedalaman Air** : Dalam.
- Jumlah Peserta** : Grup kecil sampai seluruh kelas.
- Pengaturan** : Satu tim terdiri dari enam sampai delapan orang.
- Cara Bermain** :
- Pemain pertama masing-masing tim mulai dari sisi yang berlawanan dengan kawannya. Saat mulai, pemain pertama mengapung di atas papan, berenang sampai pemain kedua yang ikut menggapai papan. Kedua pemain kemudian sama-sama memegang papan, berenang menuju tempat awal dan naik ke atas kolam. Pemain kedua mengulangi gerakan menuju pemain ketiga dan seterusnya sampai semua pemain kembali ke Titik awal.

(16)
EMBER KE EMBER



Tujuan : Untuk mengasah keberanian berenang di permukaan dan menyelam sambil membawa sebuah benda.

Level : Menengah/Lanjutan.

Perlengkapan : Dua ember dan satu batu bata karet untuk masing-masing tim.

Kedalaman Air : Dalam.

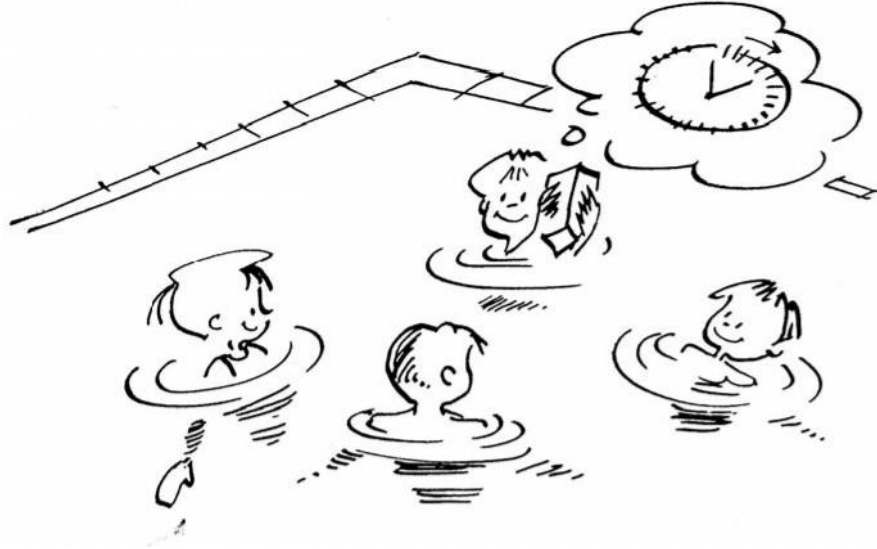
Jumlah Peserta : Grup kecil ke seluruh kelas.

Pengaturan :
Masing-masing tim terdiri dari empat sampai enam orang dengan format bergantian, bekerjasama sepanjang kolam.

Cara Bermain :

Dua ember ditaruh dengan jarak keduanya kira-kira 5 meter ditaruh di dasar kolam dengan batu bata di ember pertama. Saat aba-aba mulai pemain pertama menyelam ke dalam air, berenang ke ember pertama, mengumpulkan batu bata, menaruhnya ke ember kedua, ke permukaan dan berenang sampai ujung kolam. Semua pemain mengulangi semua gerakan sampai semua mendapat giliran. Catatan: Jika diperlukan, perenang dapat mengambil udara di permukaan sesudah mengambil batu bata dari ember pertama.

(17)
MEMBANGUN RUMAH

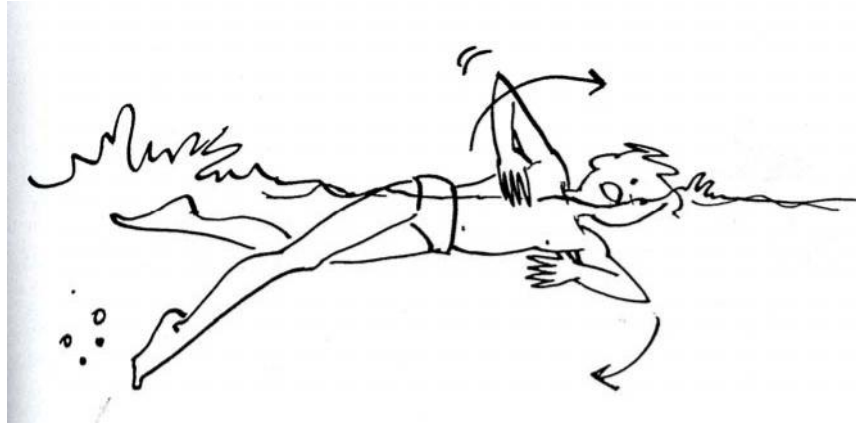


- Tujuan** : Untuk mempraktikkan kemampuan menjejak-jejak air.
- Level** : Lanjutan.
- Perlengkapan** : Untuk masing-masing grup, satu batu bata tenggelam (1 kg).
- Kedalaman Air** : Dalam.
- Jumlah Peserta** : Seluruh Kelas.
- Pengaturan** : Satu tim terdiri dari empat sampai lima orang.

Cara Bermain :

Masing-masing Kelompok masuk ke dalam air, membentuk lingkaran dan menjejak-jejak air. Tujuan adalah supaya masing-masing pemain bergantian memegang batu bata dengan kedua tangan, menjaga pergelangan tangan tetap di atas permukaan air, dan terus menjejak-jejak air. Saat aba-aba dimulai peserta pertama dari masing-masing grup berusaha melakukan ini selama 2 menit sebelum mengopernya ke peserta berikutnya.; nilai dua poin diberikan kepada setiap peserta yang melakukannya, sehingga jika ada empat peserta dalam tiap tim, maka nilai maksimalnya adalah 8 poin. Peserta yang hanya bisa melakukannya selama satu setengah menit memperoleh skor 1,5, dan seterusnya. Tim yang menang adalah yang memperoleh skor terbanyak.

(18)
SAYAP AYAM



Tujuan : Untuk mengembangkan fleksibilitas bahu dan gerakan siku yang bagus untuk gerak freestyle lengan.

Level : Menengah.

Perlengkapan : Tidak Ada.

Kedalaman Air : Sepinggang

Jumlah Peserta : Seluruh kelas.

Pengaturan : Pemain Tunggal.

Cara Bermain :

Peserta mengaitkan jempolnya di bawah ketiak mereka. Saat aba-aba mulai, mereka menunjukkan tendangan menggelepar menyeberangi kolam dengan terus memutar lengan mereka, menggunakannya sebagai dayung. Jempol tetap di bawah ketiak dan air didorong dengan bagian dalam dari kedua lengan. Perlu diperhatikan bahwa perenang harus bernafas saat memutar secara penuh pada satu sisi. **Variasi:** Ini bisa dipertunjukkan sebagai perlombaan estafet.

(19)
KUCING vs IKAN



Tujuan : Untuk mengembangkan rasa percaya diri saat bergerak di dalam air.

Level : Pemula.

Perlengkapan : Tidak Ada.

Kedalaman Air : Selutut hingga sepinggang.

Jumlah Peserta : Kelompok dengan nomor genap, mulai dari enam hingga seluruh kelas.

Pengaturan : Berpasangan, nomer 1 dan 2 di tiap pasang.

Cara Bermain :

Peserta dari tiap grup bernomor satu berpegangan tangan dan membentuk lingkaran; peserta tiap grup dengan nomor dua berdiri di luar lingkaran dengan tangan di bahu temannya. Saat mulai, semua bergerak ke kanan. Ketika guru berkata “satu ganti tempat” peserta tiap grup dengan nomor dua meninggalkan temannya, dan masing-masing bergerak untuk menyentuh bahu orang di sebelah kanannya. Nomor pertama melanjutkan memegang tangan dan berkeliling. Untuk membuat lebih sulit, guru bisa mengubah menjadi “dua ganti tempat”. **Variasi** : Ketika guru telah memanggil dua atau tiga kali, panggilan bisa dihentikan. Pada saat itu nomor dua bisa berenang mengelilingi lingkaran (masih ke sebelah kanan) sampai mereka menyentuh partner mereka. Mereka bisa berenang atau menjangkau lengan partnernya dan mengambil posisi depan.

(20)
ULAR NAGA



Tujuan : Untuk mengembangkan percaya diri di air selama gerakan aktif.

Level : Pemula

Perlengkapan : Tidak Ada.

Kedalaman Air : Selutut hingga sepinggang.

Jumlah Peserta : Seluruh kelas.

Pengaturan : Kelompok kecil atau tim terdiri dari enam orang.

Cara Bermain :

Dua anggota dari kedua tim menyatukan tangan dan membentuk anak panah. Anggota yang lain berdiri berurutan, masing-masing memegang pinggang orang di depannya dan bersiap melewati tangan dua teman yang tadi membentuk anak panah. Saat aba-aba dimulai masing-masing, sebagaimana kereta api, masing-masing tim melewati anak panah masing-masing tim, dilanjutkan melewati anak panah tim lain. Tim pertama yang berhasil melewati semua anak panah dan kembali ke tempat semula akan menjadi pemenang.

(21)
KOMANDO



Tujuan : Mengembangkan kemampuan mencari di bawah permukaan air.

Level : Menengah

Perlengkapan : Kacamata gelap total, satu obyek yang jelas untuk masing-masing tim.

Kedalaman Air : Sedada hingga lebih dalam.

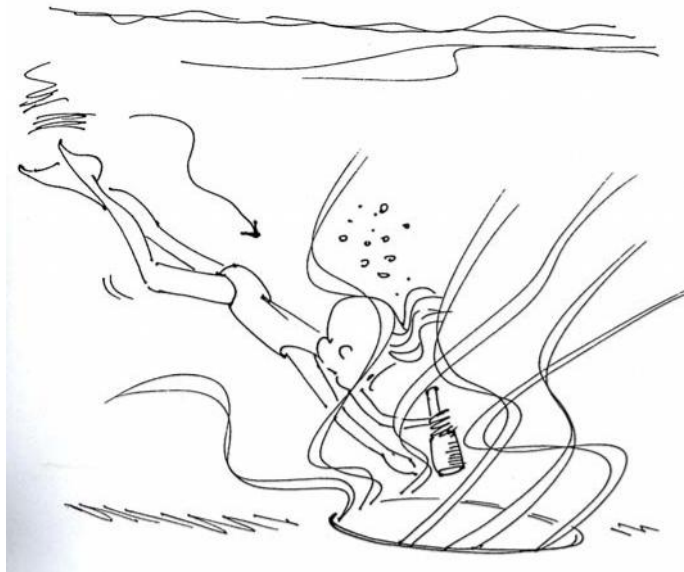
Jumlah Peserta : Kelompok kecil hingga seluruh kelas.

Pengaturan : Satu tim yang terdiri dari empat hingga enam orang, masing-masing di tempat yang sempit.

Cara Bermain :

Unit komando telah menurunkan tim parasut untuk menghadapi teroris pada suatu malam. Semua berhasil mendarat dengan selamat, tetapi satu paket perlengkapan jatuh di sebuah kolam kecil. Tim ini harus mencari metode yang aman untuk mengambilnya. Semua gerakan harus dilakukan dengan tenang dan efisien: musuh tidak boleh sampai tahu. Para pemain harus memperagakan cara masuk yang aman, sebuah metode untuk mencapai tepi kembali, juga sebuah metode untuk Menentukan arah (biasanya ditentukan berdasarkan arah suara dari sesama anggota tim). Tidak semua tim harus mencari pada saat yang bersamaan.

(22)
AMBIL BOTOL



Tujuan : Untuk mengasah teknik berenang melalui menyelam.

Level : Menengah.

Perlengkapan : Beberapa lembar sampah plastiK yang dilekatkan pada simpai yang berat (satu untuk masing- masing tim), satu botol plastic bersih yang diisi air (satu untuk masing-masing pemain).

Kedalaman Air : Dalam

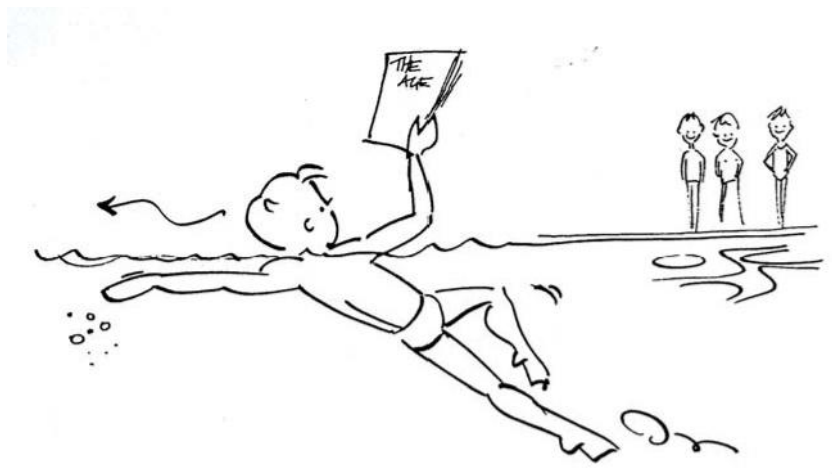
Jumlah Peserta : Kelompok kecil hingga seluruh kelas.

Pengaturan : Satu tim terdiri dari empat orang.

Cara Bermain :

Pada aba-aba dimulai, pemain pertama tim menyelam ke dalam air, berenang menuju semak, menyelam dan mencari botol, mengambilnya, dan berenang kembali ke tempat awal. Pemain kedua dan seterusnya melakukan hal sama sampai semua botol terambil.

(23)
FRIENDSHIP

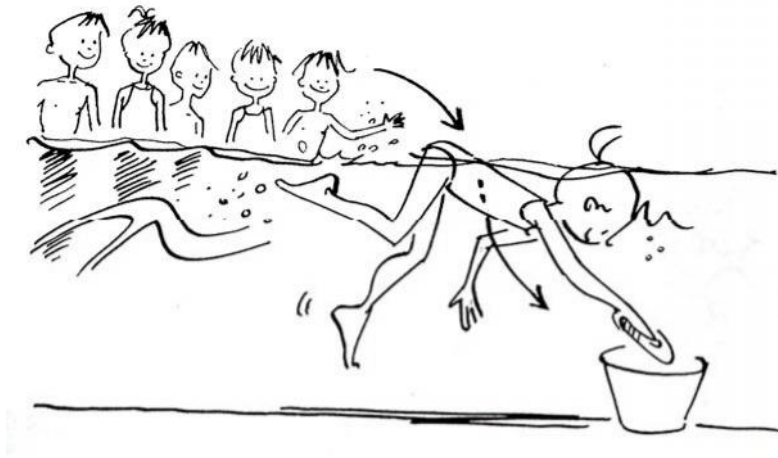


- Tujuan** : Untuk melatih penggunaan lengan untuk dorongan.
- Level** : Menengah/Atas.
- Perlengkapan** : Satu lembar Koran untuk masing-masing tim.
- Kedalaman Air** : Dalam.
- Jumlah Peserta** : Kelompok kecil hingga seluruh kelas.
- Pengaturan** : Satu tim terdiri dari enam orang dalam formasi berlawanan.

Cara Bermain :

Setiap pemain pertama masing-masing memegang Koran. Saat aba-aba mulai pemain pertama masuk ke air beserta korannya, berenang menuju pemain kedua dan mengoper Koran tersebut pada pemain kedua, yang kemudian berenang menuju pemain ketiga, dan begitu seterusnya. Tujuan utama permainan adalah untuk menjaga kertas Koran supaya tetap kering. Tim pertama yang selesai dengan Koran yang kering adalah pemenangnya.

(24)
BUKA MATA



Tujuan : Untuk mengasah penyelaman dan membuka mata dalam air.

Level : Pemula

Perlengkapan : Satu ember berat, dengan disket yang diberi nomor 1 hingga enam, untuk masing-masing tim.

Kedalaman Air : Dangkal.

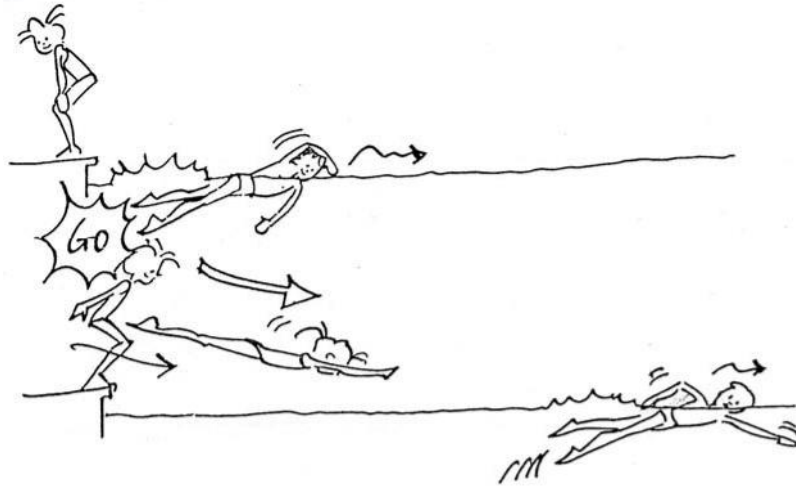
Jumlah Peserta : Kelompok kecil hingga seluruh kelas.

Pengaturan : Satu tim terdiri dari enam orang.

Cara Bermain :

Pemain tim berbaris seperti rangkaian buaya di satu sisi kolam. Ember-ember diletakkan di dasar kolam, menyilang separuh, dengan disket-disket di dalamnya. Para pemain dalam tim diberi nomor satu hingga enam. Pada aba-aba dimulai, pemain pertama masuk ke dalam air, menyelam secepat mungkin menuju ember, mencari disket nomor satu, membawanya ke sisi lain kolam dan naik ke atas. Pemain kedua mengulangnya, sampai keenam pemain memperoleh disketnya masing-masing. Mereka kemudian menaruhnya kembali ke dalam ember. Tim pertama yang bisa menyelesaikannya adalah pemenang.

(25)
MEMBURU

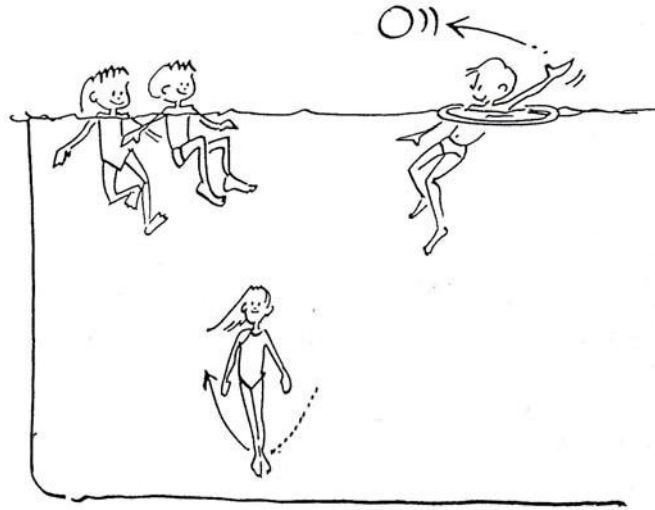


- Tujuan** : Untuk mengasah teknik yang terdapat dalam lomba menyelam.
- Level** : Menengah/Lanjut.
- Perlengkapan** : Tidak Ada.
- Kedalaman Air** : Sedada.
- Jumlah Peserta** : Kelompok kecil hingga seluruh kelas.
- Pengaturan** : Berpasangan menyeberangi kolam.

Cara Bermain :

Sepasang pemain berada di dalam air pada satu sisi kolam, dan siap untuk menyeberang; yang lain berdiri di atas, membelakangi air. Guru memberi aba-aba mulai pada pemain di dalam air untuk mulai berenang, dan ketika mereka sudah cukup jauh dari dinding kolam, guru member aba-aba mulai pada pemain lain untuk menyelam dan mengejar pemain pertama, mencoba menghalaunya sebelum ia dapat meraih sisi lain kolam. Proses yang sama ini diikuti oleh pasangan lain dan kemudian bergantian peran.

(26)
PENYELAM



Tujuan : Untuk melatih kemampuan berada dalam air dengan kaki yang terlebih dahulu menyelam.

Level : Lanjutan

Perlengkapan : Bola-bola polo air atau yang sejenis, simpai dari kayu.

Kedalaman Air : Dalam.

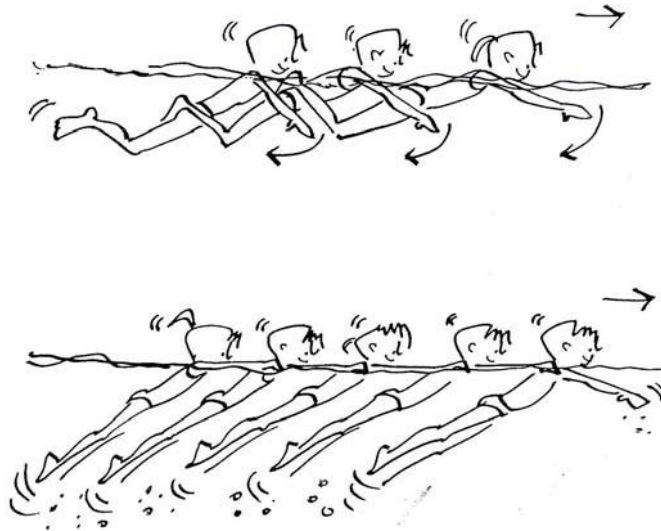
Jumlah Peserta : Kelompok kecil hingga seluruh kelas.

Pengaturan : Tim yang terdiri dari empat hingga enam orang.

Cara Bermain :

Para anggota tim berada di dalam air, satu disamping yang lain, berhadapan dengan simpai yang mengambang di permukaan sejauh 2 meter. Pada aba-aba dimulai, pemain pertama berenang membawa bola ke simpai, dan menyembul ke permukaan melalui simpai. Dari sana, pemain tersebut melempar bola pada pemain kedua yang berada di baris berikutnya yang melemparnya kembali dan melakukan penyelaman dengan kaki terlebih dahulu ke dasar kolam dan kembali ke permukaan. Sementara pemain yang berada di simpai melempar bola ke pemain berikutnya, yang kembali menyelam. Ketika pemain terakhir memperoleh bola, dia berenang sambil membawa bolanya dan kemudian menuju simpai, yang diikuti oleh pemain berikutnya. Ketika semua pemain telah mendapat giliran berada di dalam simpai, maka permainan usai.

(27)
PERAHU NAGA

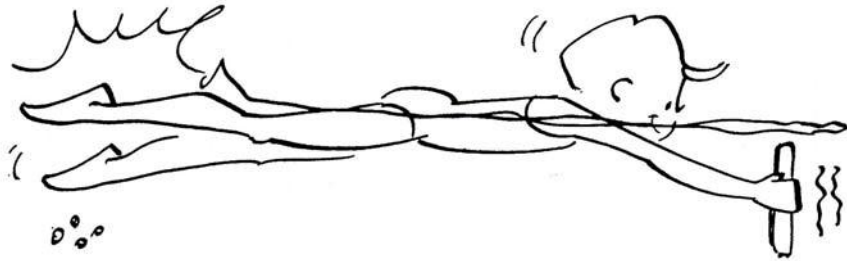


- Tujuan** : Untuk melatih kerjasama dan teknik gerakan lengan dan kaki.
- Level** : Menengah/Lanjutan.
- Perlengkapan** : Tidak Ada.
- Kedalaman Air** : Sedada hingga dalam.
- Jumlah Peserta** : Satu tim yang terdiri dari 8 orang.
- Pengaturan** : Kerja tim sejauh 25 meter.

Cara Bermain :

Para pemain berbaris satu di belakang yang lain pada tempat start. Pada saat isyarat diberikan, mereka berkaitan dalam bentuk saling memegang, dimana bisa dalam bentuk kaki berada di pinggang teman di belakangnya atau dengan posisi tangan berada pada bahu teman di depannya. Jika posisi kaitan kaki yang dipakai, lengan akan digunakan untuk kayuh dalam gaya bebas, gaya dada, gaya punggung atau kupu-kupu; untuk gaya punggung, berenang akan dimulai dengan posisi punggung di air. Jika posisi lengan yang dikaitkan, maka gaya dorong akan dihasilkan dengan tendangan menggelepar atau pukulan cambuk. Pada aba-aba dimulai, “perahu” berlomba sampai garis finish.

(28)
MESIN KERUK



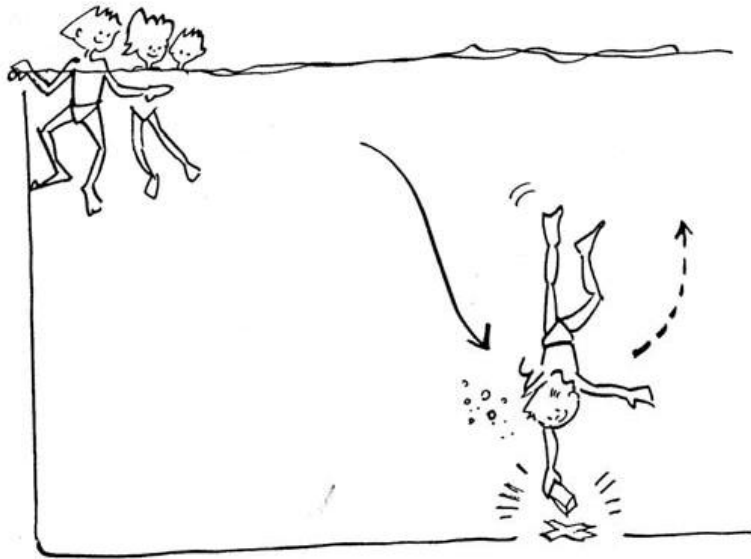
- Tujuan** : Untuk menguatkan kekuatan dari tendangan gaya bebas.
- Level** : Lanjutan
- Perlengkapan** : Papan tendangan untuk masing-masing pemain.
- Kedalaman Air** : Sepinggang hingga dalam.
- Jumlah Peserta** : Kelompok kecil hingga seluruh kelas.
- Pengaturan** : Permainan individu atau tim.

Cara Bermain :

Masing-masing pemain menggunakan tendangan menggelepar untuk menyeberangi kolam sambil memegang papan tendangan yang direntangkan di depan, secara vertical, dan sedikitnya 30 cm di bawah permukaan air. Ini bisa dimainkan secara bergantian dimana pemain pertama dari tiap tim mengoper papan tendangan tersebut pada pemain kedua, dan seterusnya.

(29)

PENYELAM BERGANTIAN



- Tujuan** : Untuk mengembangkan teknik yang digunakan pada penyelaman permukaan.
- Level** : Menengah.
- Perlengkapan** : Satu batu bata dan satu area target untuk masing-masing tim.
- Kedalaman Air** : Sepinggang hingga dalam.
- Jumlah Peserta** : Tim kecil.
- Pengaturan** : Tim yang terdiri dari empat hingga enam orang.

Cara Bermain :

Semua tim berdiri dalam barisan buaya di sisi lain kolam, menghadapi yang lain. Sebelum dimulai, Tiap bata untuk tiap tim diletakkan di area target. Pada saat aba-aba mulai, pemain pertama tim berenang, menyelam seperti bebek untuk mengambil bata dan membawanya pada tempat start. Pemain kedua membawanya kembali ke area target, menyelam seperti bebek untuk menaruhnya kembali dan berenang ke tempat semula. Ini dilanjutkan sampai seluruh anggota tim mendapat giliran. **Variasi:** Tiap pemain berenang ke area target, menyelam seperti bebek untuk mengambil bata, menjejak air selama 10 detik, dan kembali menyelam seperti bebek untuk menaruhnya kembali.

(30)
PEGANG KEPALA



Tujuan : Untuk mengembangkan gerakan kaki ketika menjejak air dan lebih jauh lagi untuk menguatkan tendangan hentakan telur.

Level : Lanjutan

Perlengkapan : Tidak Ada.

Kedalaman Air : Dalam.

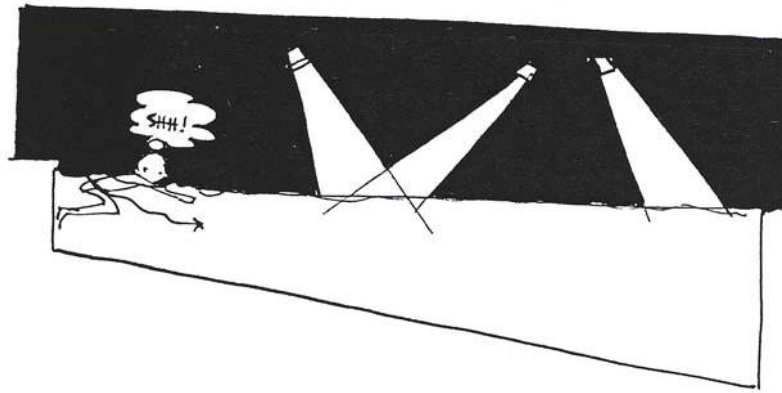
Jumlah Peserta : Kelompok kecil hingga seluruh kelas.

Pengaturan : Berpasangan.

Cara Bermain :

Sesama anggota saling berhadapan, menjejak air, masing-masing tangan di atas kepala yang lain. Saat aba-aba dimulai, masing-masing mencoba menekan kepala yang lain ke dalam air.

(31)
MELARIKAN DIRI



- Tujuan** : Untuk melatih pengumpulan energi dan mengembangkan beberapa teknik untuk bertahan.
- Level** : Pemula/Menengah/Lanjutan.
- Perlengkapan** : Tanda-tanda di tepi kolam, pakaian opsional, papan tendangan atau benda keras di dalam air.
- Kedalaman Air** : Sepinggang hingga dalam.
- Jumlah Peserta** : Kelompok kecil hingga seluruh kelas.
- Pengaturan** : Satu atau dua perenang pada waktu yang sama, atau tim yang terdiri dari tujuh hingga delapan orang.

Cara Bermain :

Para pemain bersiap di ujung kolam. Mereka masuk ke air, berenang hingga jarak yang ditentukan, menyelam, berenang di dalam air hingga jarak yang ditentukan, ke permukaan, berenang hingga tepi, lalu memanjat. Selama melakukannya, mereka tidak boleh bersuara, tidak ada ceburan, tidak ada kocakan di permukaan; atau mereka akan ditembak. Mereka juga akan ditembak jika mereka muncul di area lampu (periode di dalam air). Permainan ini bisa dimainkan oleh pemula di air dangkal, dengan periode singkat untuk menyelam.

(32)
KAKI PENCARI

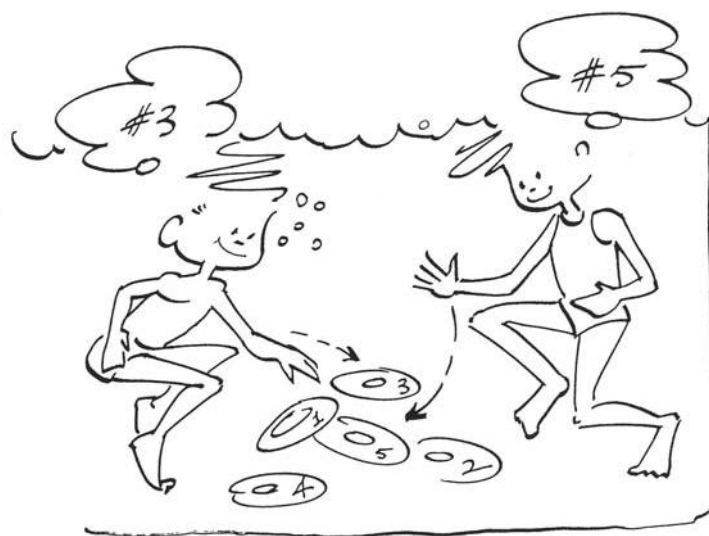


- Tujuan** : Untuk memperkenalkan gerak dimana siswa tidak bisa melihat.
- Level** : Pemula.
- Perlengkapan** : Kacamata gelap total (sepasang untuk tiap pemain), batu bata
karet, cincin berat yang bisa tenggelam, botol yang diisi air.
- Kedalaman Air** : sepinggang hingga sebahu.
- Jumlah peserta** : Seluruh Kelas.
- Pengaturan** : Permainan individual

Cara Bermain :

Para pemain berjajar di dalam air, masing-masing mengenakan kacamata gelap total. Perlengkapan dihamburkan di dasar kolam_setidaknya satu jenis untuk tiap pemain. Area harus dengan jelas ditentukan; disana sebaiknya ada tali untuk jalan atau tali mengambang untuk menghindarkan pemain supaya tidak bergerak ke tempat yang lebih dalam, atau dari satu kelompok ke kelompok lain. Sebaiknya juga dibersihkan dari benda-benda keras. Saat aba-aba dimulai, pemain mengenakan kacamata dan mencari dengan kaki mereka benda- benda yang telah ditenggelamkan tadi. Ketika menemukannya, pemain mengambilnya dan mengembalikannya ke tempat start, semua dilakukan tanpa melepas kacamata. Untuk memandu kembalinya para pemain, guru dapat menggunakan suara, suara tepukan, atau suara musik untuk memberi arahan.

(33)
CINCIN JATUH



- Tujuan** : Untuk mengembangkan rasa percaya diri selama melakukan gerakan di dalam air, termasuk membuka mata.
- Level** : Pemula.
- Perlengkapan** : Satu set cincin yang menggelepar; tersedia di toko olahraga atau alat-alat renang. (Masing- masing berbeda warna dan menunjukkan angka, dari satu hingga enam).
- Kedalaman Air** : Sepinggang.
- Jumlah Peserta** : Satu kelompok terdiri dari enam orang.
- Pengaturan** : Permainan individual atau kelompok kecil.

Cara Bermain :

Guru melempar cincin, yang turun dengan perlahan. Jika dimainkan secara individual, pemain berusaha untuk mrngambil cincin dengan nomor urut atau mengambilnya sebelum mereka mencapai dasar kolam. Jika dimainkan lebih dari satu orang, guru dapat Menentukan cincin nomor berapa yang harus diambil.

(34)
INJAKAN KAKI



Tujuan : Untuk memberanikan pemain melompat dan bergerak mengelilingi air.

Level : Pemula.

Perlengkapan : Tidak Ada.

Kedalaman Air : Selutut hingga sepinggang.

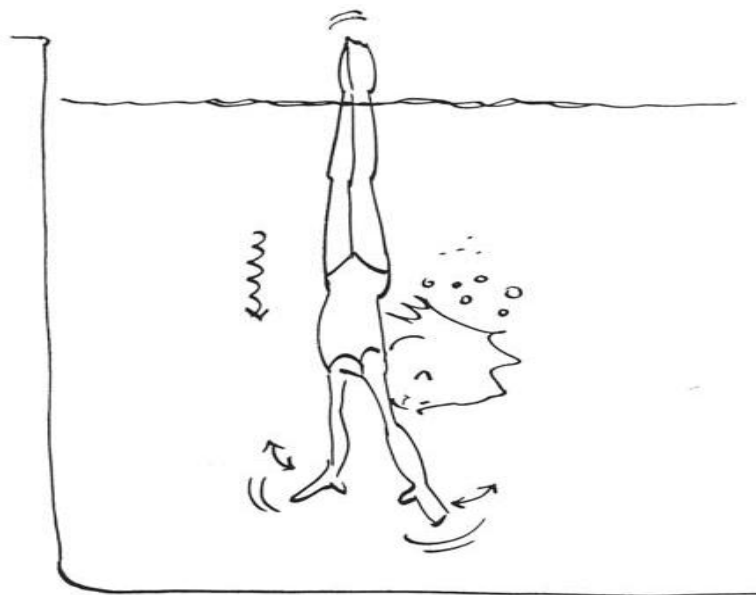
Jumlah Peserta : Seluruh Kelas.

Pengaturan : Berpasangan.

Cara Bermain :

Tiap pasangan saling berhadapan di air, dengan tangan di bahu yang lain. Pada saat aba-aba dimulai, masing-masing mencoba menginjak kaki pemain lain, sementara di waktu yang sama berusaha menghindari injakan.

(35)
BERHENTI PENUH



Tujuan : Untuk melatih efektivitas mendayung.

Level : Lanjutan.

Perlengkapan : Tidak Ada.

Kedalaman Air : Dalam.

Jumlah Peserta : Seluruh Kelas.

Pengaturan : Permainan Individual.

Cara Bermain :

Pemain menyelam dari pinggir kolam, dan dengan segera mendayung dengan tangan, sehingga dalam kondisi ini kaki tetap berada di atas air. Badan dalam posisi terbalik.

B. Pembahasan

Produk berupa draft buku *aquatic teaching based on games* dikembangkan berdasarkan kebutuhan pembelajaran renang di tingkat sekolah dasar. Berdasarkan hasil pengisian kuesioner yang dilakukan oleh masing-masing ahli dan guru didapat rata-rata lebih dari 3 (tiga) atau masuk dalam kategori penilaian “baik/tepat/jelas”. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa buku permainan air dan desain pembelajaran dapat dilakukan uji coba. Masukan yang berupa saran dan komentar pada produk, sangat diperlukan untuk perbaikan terhadap model tersebut.

Tabel 4. Hasil Pengisian Kuesioner Ahli dan Guru

No.	Aspek yang dinilai	Skor Penilaian dari Ahli dan Guru				
		A 1	A 2	G1	G2	G3
1.	Kesesuaian dengan kompetensi dasar.	4	4	3	4	4
2.	Kejelasan petunjuk pembelajaran.	3	3	3	3	3
3.	Ketepatan buku permainan bagi siswa.	2	3	3	3	3
4.	Kesesuaian alat dan fasilitas yang digunakan.	3	4	2	3	3
5.	Kemudahan desain pembelajaran untuk dilakukan siswa.	3	3	4	4	3
6.	Kesesuaian buku permainan air dengan karakteristik siswa.	4	4	3	3	3
7.	Mendorong perkembangan aspek fisik / jasmani.	3	4	4	4	4
8.	Mendorong perkembangan aspek kognitif.	3	4	3	3	4
9.	Mendorong perkembangan aspek psikomotor.	4	4	4	4	4
10.	Mendorong perkembangan aspek afektif.	2	3	3	3	3
11.	Dapat dilakukan siswaputra maupun putri.	4	4	3	4	4
12.	Mendorong siswa aktif bergerak	3	4	3	3	4
13.	Meningkatkan minat dan motivasi siswaberpartisipasi.	3	4	4	4	3
14.	Aman untuk diterapkandalam pembelajaran	3	4	3	3	3
Jumlah Skor		44	52	48	51	52
Rata-rata		3,14	3,71	3,2	3,4	3,46

Buku *aquatic teaching based on games* dikembangkan dalam bentuk berbagai macam permainan air yang dapat digunakan sebagai materi belajar renang siswa sekolah dasar. Pemilihan materi permainan air sudah disesuaikan dengan kompetensi dasar siswa sekolah dasar. Pembuatan buku *aquatic teaching based on games* dianalisis melalui *Focus Group Discussion* (FGD) antara peneliti, pembahas, dan perwakilan guru sekolah dasar. Pada awalnya terdapat 50 jenis permainan air yang di bahas dalam FGD namun berdasarkan berbagai masukan dan disesuaikan dengan kompetensi dasar dalam pembelajaran akuatik di sekolah dasar akhirnya hanya ada 31 jenis permainan air yang dibuat. Berdasarkan kegiatan yang dilakukan maka produk yang akan dikembangkan berupa buku: *aquatic teaching based on games*. Rancangan isi atau materi pokok buku tersebut antara lain : (1) Nama permainan air; (2) Gambar; (3) Tujuan; (4) Jumlah peserta; (5) Cara bermain.

Nama Permainan Air

Nama permainan air merujuk pada jenis aktivitas air yang dilakukan. Nama permainan dibuat sedemikian menarik agar menggambarkan isi dari pelaksanaan permainan. Terdapat 35 jenis permainan air dengan nama-nama menarik yang memudahkan guru dan peserta didik melakukan aktivitas air. Nama-nama tersebut antara lain :

Tabel 6. Nama-nama Permainan Air

No	Nama permainan	No	Nama permainan	No	Nama permainan
1	Lari menggendong	13	Gelap total	25	Memburu
2	Hijau-hitam	14	Ambil batu	26	Penyelam
3	Kucing air	15	Bugi-wugi	27	Perahu naga
4	Mengambil koin	16	Ember ke ember	28	Mesin keruk
5	Menghalau racun	17	Membangun rumah	29	Penyelam bergantian
6	Motor boat	18	Sayap ayam	30	Pegang kepala
7	Buaya air	19	Kucing vs ikan	31	Melarikan diri
8	Sendok-bola pingpong	20	Ular naga	32	Kaki pencari
9	Menjala ikan	21	Komando	33	Cincin jatuh
10	Kartu alfabet	22	Ambil botol	34	Injakan kaki
11	Bola simpai dan balok	23	Friendship	35	Berhenti penuh
12	Bola torpedo	24	Buka mata		

Gambar

Gambar permainan air dibuat untuk memberikan deskripsi visual dari gerakan yang akan dilakukan. Mengingat buku akan digunakan guru dan siswa maka keberadaan gambar akan memudahkan untuk memvisualisasikan gerakan yang akan dilakukan. Gambar permainan air ini di ambil dari berbagai buku sumber antara lain :

1. Cesari, Judy *et al.* 2001. *Teaching Infant and Preschool Aquatics: Water Experiences the Australian Ways*. The Australian Council for the Teaching of Swimming and Water Safety (AUSTSWIM).
2. Meaney, Peter & Culka, Sarie. (2005). *Wet Games: a fun approach to teaching swimming and water safety*. 433 Wellington St Clifton Hill, Victoria Australia 3068.
3. Lees, Terri. (2007). *Water Fun: 116 Fitness and Swimming for All Ages*. United States: Human Kinetics Publisher Inc.

Tujuan

Tujuan permainan dicantumkan untuk memberikan keterangan dari aktivitas yang dilakukan. Harapan dari dicantumkannya tujuan permainan air agar guru lebih berfokus pada tujuan permainan, dengan begitu memudahkan peran guru dalam menyampaikan materi. Berikut dijelaskan dalam tabel tujuan permainan:

Tabel 7. Nama Permainan Air dan Tujuan

No	Nama Permainan Air	Tujuan
1	Lari menggendong	Melatih kekuatan otot
2	Hijau-hitam	Melatih kecepatan bereaksi
3	Kucing air	Kerjasama dalam melindungi yang lemah
4	Mengambil koin	Melatih menyelam secara tidak sadar
5	Menghalau racun	Membiasakan membuka mata meskipun mata kena percikan air
6	Motor boat	Melatih keberanian mengapung sambil menggerakkan kaki.
7	Buaya air	Melatih keberanian meluncur dengan bantuan orang lain
8	Sendok-bola pingpong	Melatih keberanian berenang
9	Menjala ikan	Melatih kerjasama kelompok
10	Kartu alfabet	Untuk mengasah kemampuan masuk dan keluar, serta kecepatan respon
11	Bola simpai dan balok	Untuk mengasah penyelaman bagi pemula dan mengapung bagi perenang lanjutan.

12	Bola torpedo	Untuk mengembangkan kekuatan gerakan kaki yang kuat
13	Gelap total	Mengajarkan teknik bertahan yang digunakan ketika sama sekali tidak bisa melihat.
14	Ambil batu	Untuk mengembangkan dan mempraktikkan kemampuan menyelam dengan menggunakan pelampung badan
15	Bugi-wugi	Untuk melatih kemampuan penyelamatan
16	Ember ke ember	Untuk mengasah keberanian berenang di permukaan dan menyelam sambil membawa sebuah benda
17	Membangun rumah	Untuk mempraktikkan kemampuan menjejak air
18	Sayap ayam	Untuk mengembangkan fleksibilitas bahu dan gerakan siku
19	Kucing vs ikan	Untuk mengembangkan rasa percaya diri saat bergerak di dalam air
20	Ular naga	Untuk mengembangkan percaya diri di air selama gerakan aktif
21	Komando	Mengembangkan kemampuan mencari di bawah permukaan air
22	Ambil botol	Untuk mengasah teknik berenang melalui menyelam
23	Friendship	Untuk melatih penggunaan yang hanya lengan untuk dorongan
24	Buka mata	Untuk mengasah penyelaman dan membuka mata dalam air
25	Memburu	Untuk mengasah teknik yang terdapat dalam lomba menyelam
26	Penyelam	Untuk melatih kemampuan berada dalam air dengan kaki
27	Perahu naga	Untuk melatih kerjasama dan teknik gerakan lengan dan kaki
28	Mesin keruk	Untuk menguatkan kekuatan dari tendangan gaya bebas
29	Penyelam bergantian	Untuk mengembangkan teknik yang digunakan pada penyelaman
30	Pegang kepala	Mengembangkan gerakan kaki ketika menjejak air
31	Melarikan diri	Untuk melatih pengumpulan energi
32	Kaki pencari	Untuk memperkenalkan gerak dimana siswa tidak bisa melihat
33	Cincin jatuh	Untuk mengembangkan rasa percaya diri
34	Injakan kaki	Untuk memberanikan pemain melompat dan bergerak
35	Berhenti penuh	Untuk melatih efektivitas mendayung

Jumlah peserta

Jumlah peserta dimaksudkan untuk mengetahui komposisi rasio siswa dan guru. Dengan begitu pembelajaran menjadi lebih mudah dan efisien. Jumlah peserta juga dimaksudkan untuk faktor keamanan selama pembelajaran.

Cara Bermain

Cara bermain akan memudahkan guru dalam mengaplikasikan deskripsi permainan yang sudah dibuat. Dengan begitu pembelajaran menjadi lebih mudah dan efisien. Program akuatik adalah segala aktivitas yang dilakukan di dalam air yang bertujuan untuk melatih anak memperoleh kemajuan potensi motorik, kognisi, afeksi, dan sosial.




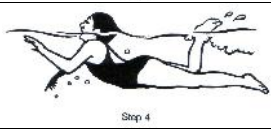
Aktivitas akuatik ialah segala macam bentuk aktivitas air yang dapat dilakukan di sungai, danau, laut, pantai, maupun kolam renang. Proses pembelajaran akuatik Sekolah Dasar tidak terlepas dari pengembangan potensi anak melalui tiga ranah yaitu motorik dasar (*basic psychomotor skill*), sikap (*basic attitude*), dan pemahaman (*basic understanding*) (Langendorfer & Bruya, 1995; Dougherty, 1990; Graver, 2003). Pendekatan pembelajaran pada tingkat Sekolah Dasar dilakukan dengan berpedoman pada suatu program kegiatan yang telah disusun sehingga seluruh perilaku dan kemampuan dasar yang ada pada anak dapat dikembangkan dengan sebaik-baiknya (Spengler, 2001; Clement A, 1997). Bermain merupakan salah satu pendekatan yang efektif dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran pada anak usia Sekolah Dasar.

Hakikat permainan adalah aktivitas jasmani yang dilakukan dengan sungguh-sungguh, sukarela, dan menyenangkan. Seperti yang dikemukakan oleh Sukintaka (1998: 24) bermain merupakan aktivitas jasmani yang dilakukan dengan sukarela dan bersungguh-sungguh untuk memperoleh rasa senang dari aktivitas tersebut. Pembelajaran akuatik juga melibatkan aktivitas jasmani yang dilakukan dengan sungguh-sungguh untuk mencapai tujuan pembelajarannya. Melalui pendekatan bermain tujuan pembelajaran akan mudah dicapai karena siswa akan melakukan aktivitas jasmani dengan sukarela, gembira, dan dalam suasana yang menyenangkan. Permainan air merupakan pengenalan murid terhadap air dengan tanpa disadari. Dalam bermain siswa akan berjalan, berlari, meloncat baik ke depan ke belakang maupun ke samping dan kadang-kadang jatuh ke air.

Permainan ini akan dilakukan oleh siswa dengan gembira tanpa disadari siswa telah mengenal sifat air, diantaranya: dingin, benda air, memberikan hambatan ke atas atau kedepan yang cukup besar. Dengan permainan ini perasaan takut terhadap air akan hilang dan timbulah kepercayaan terhadap diri sendiri, sehingga akan mudah menerima bentuk-bentuk pelajaran berikutnya. Permainan ini dilakukan di kolam renang dengan kedalaman antara 1-1,25 meter. Dalam permainan ini daerah tempat bermain haruslah dibatasi, sehingga murid tidak lari keluar dari air atau bergerak kearah yang dalam. Permainan dalam air, dimaksudkan agar keterampilan berenang siswa semakin meningkat tanpa mengalami kebosanan karena adanya unsur bermain dalam proses pembelajarannya.







Isi materi pembelajaran akuatik sendiri dapat disesuaikan dengan tingkat keterampilan anak. Permainan merupakan salah satu unsur utama dalam pembelajaran akuatik (Meaney & Culka, 2005). Berikut ini contoh panduan materi pembelajaran akuatik berupa materi latihan mengapung dan latihan mengontrol nafas:

Tabel 6. Contoh Materi Latihan Mengapung



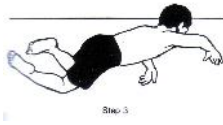

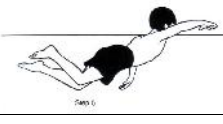
Materi	Deskripsi Kegiatan	Sequence/ Urutan Gerak
Tidak mengapung	Anak tidak bisa mengapung dan terlihat takut	
Mengapung dengan pendamping	Anak mau mengapung dengan bantuan orang dewasa atau alat	
Mengapung dengan komando/instruksi	Anak mau mengapung dengan sedikit bantuan orang dewasa maupun alat	
Mengapung tanpa komando/instruksi	Anak mampu melakukan gerakan mengapung tanpa bantuan apapun	

Syarat lain yang tidak kalah penting untuk mengukur kemajuan siswa adalah persiapan lembar penilaian (*assessment sheet*) akuatik. Lembar penilaian akan membantu mengukur tingkat motorik, kognisi, dan afeksi siswa (Lees, 2007). Lembar penilaian ini berlaku sebagai rapor akuatik anak dan dibuat berdasarkan kemajuan yang telah diperoleh. Berikut ini salah satu contoh lembar penilaian anak pada komponen *water entry* beserta tingkat kemahiran renang anak:

Tabel 7. Contoh Lembar Penilaian Komponen *Water Entry*

Level	Aturan	Sequence/ Urutan Gerak
1	Anak menolak masuk ke kolam atau mau masuk ke kolam dengan pendamping	 Step 1
2	Anak mau masuk ke kolam setelah ada dukungan dari orang lain (guru/orang tua) untuk memanjat, meluncur, atau loncat ke air dengan kaki masuk ke dalam air terlebih dahulu.	 Step 2 atau  Step 4
3	Anak mau masuk ke kolam tanpa dukungan dari orang lain (guru/orang tua) untuk loncat ke air dengan kaki masuk ke dalam air terlebih dahulu.	 Step 3
4	Anak masuk ke kolam dengan gerakan start sederhana yaitu telapak tangan, lengan, kepala, atau dada yang masuk ke dalam air terlebih dahulu dengan dukungan orang lain (guru/orang tua)	 Step 5a
5	Anak masuk ke kolam dengan gerakan start sederhana yaitu telapak tangan, lengan, kepala, atau dada yang masuk ke dalam air terlebih dahulu.	 Step 5b

Tabel 8. Contoh Lembar Penilaian Komponen Gerakan Tungkai

Level/ tingkat	Aturan	Sequence/ Urutan Gerak
1	Tidak ada gerakan lengan	
2	Gerakan mengayuh untuk mendapatkan posisi apung horizontal	
3	Gerakan naik turun lutut sampai jari kaki maksimum 90°	
4	Gerakan naik turun lutut sampai tungkai bawah lebih dari 90°	
5	Gerakan naik turun lutut sampai tungkai bawah lebih dari 30°	

Lembar penilaian (*assessment sheet*). Lembar penilaian berisi tentang umpan balik kegiatan yang telah dilakukan. Lembar penilaian ini kelak berfungsi sebagai rapor anak dalam keikutsertaannya di program akuatik yang berisi tahapan-tahapan perkembangan keterampilan akuatik dari tingkat rendah (*water adjustment*) ke tingkat tinggi/mahir (*combined movement*). Tingkatan keterampilan tersebut antara lain:

- 1) pengenalan air (*water adjustment*),
- 2) masuk kolam (*water entry*),
- 3) kontrol nafas (*breath control*),
- 4) mengapung (*buoyancy*),
- 5) posisi badan (*body position*),
- 6) dorongan lengan (*arm propulsion*),
- 7) istirahat lengan (*arm recovery*),
- 8) gerakan tungkai (*leg action*) dan,
- 9) renang lengkap (*combined movement*).

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis pembahasan di atas, dapat ditarik kesimpulan penelitian yaitu:

1. Terdapat 35 jenis permainan air yang teridentifikasi sebagai bagian pembelajaran akuatik untuk membantu meningkatkan keterampilan gerak renang siswa.
2. Desain model pembelajaran akuatik yang tepat untuk pembelajaran akuatik di sekolah dasar adalah dalam bentuk buku yang dimaksudkan untuk :
 - a. Meningkatkan proses pembelajaran sehingga guru dan siswa akan memperoleh banyak manfaat baik ranah kognisi, afeksi, motorik, dan sosial.
 - b. Pembelajaran menjadi terstruktur karena terdapat *blueprint* pembelajaran akuatik yang dapat digunakan oleh seluruh tingkat prasekolah di Indonesia.
 - c. Meningkatkan aspek organik, neuromuskular, perceptual, kognitif, sosial dan emosional anak yang membantu pertumbuhan dan perkembangan.

B. Saran-saran

1. Perlunya dilakukan uji coba permainan air dan desain pembelajaran kepada siswa agar diketahui keberhasilan produk yang telah dibuat.
2. Perlunya membuat jenis permainan air yang mengarah kepada keterampilan dasar renang sesuai pertumbuhan dan perkembangan siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Bompa, Tudor, O. (2000). *Theory and Methodology of Training*. Dubuque Iowa: Kendal/Hut Publishing Company
- Borg, W. R., dan Meredith, D.G. (1989). *Educational Research: An Introduction*. Fifth Edition. New York: Longman.
- Centers for Disease Control and Prevention. (2000). *Guidelines for School and Community Programs to Promote Lifelong Physical Activity among Young People*. [Online]. Tersedia: <http://www.cdc.gov>. [12 Maret 2003].
- Cesari, Judy et al. (2001). *Teaching Infant and Preschool Aquatics: Water Experiences the Australian Way*. AUSTSWIM Inc
- Clement A. (1997). *Legal Responsibility in Aquatics*. Aurora, OH: Sport and Law.
- Departemen Pendidikan Nasional (2003). *Kurikulum 2004: Standar Kompetensi Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar*. Jakarta.
- Dougherty, Neil. J. (1990). *Risk Management in Aquatic*. *Journal of Physical Education, Recreation & Dance*; May 1990; 61, 5; ProQuest Education Journals pg. 46.
- Gabbard, Carl. LeBlance, Elizabeth. Lowy, Susan. (1997). *Physical Education for Children. Building Foundation*. Englewood Cliffs: Prentice-Hall Inc.
- Gallahue, Vannier. (1998). *Teaching Physical Education and Sport*. New York: Mosby-Year Pubicing.
- Gay, L.R. (1990) *Educational Research: Competencies Analysis and Application*. Third ed. Singapore: Mac Millan Publishing Company.
- Graver K, Dennis. (2003). *Aquatic Rescue and Safety. How to recognize, respond to, and prevent water-related injuries*. United States: Human Kinetics Publisher Inc.
- Hamied, Fuad Abdul. (2003). *Sport Engagement from the Perspective Islamic Values*. Makalah disampaikan dalam International Conference on Sport and Sustainable Development, Yogyakarta 10-13 September 2003.
- Langendorfer J. Stephen & Bruya D. Lawrence. (1995). *Aquatic Readinesss. Developing Water Competence in Young Children*. United States: Human Kinetics Publisher Inc.
- Langendorfer J., Hicks-Hughes D. (1995). Aquatics for the Young Child: a survey of Selected Program. *National Aquatics Journal*, pg 12-17.
- Lees, Terri. (2007). *Water Fun: 116 Fitness and Swimming for All Ages*. United States: Human Kinetics Publisher Inc.

- Meaney, Peter & Culka, Sarie. (2005). *Wet Games: a fun approach to teaching swimming and water safety*. 433 Wellington St Clifton Hill, Victoria Australia 3068.
- Ratliffe, T. dan Ratliffe, L. M. (1994). *Teaching Children Fitness: Becoming A Master Teacher*. Illinois: Human Kinetics.
- Rink, J. E. (1993). *Teaching Physical Education for Learning*. Second Edition. Toronto: Mosby.
- Rink, J. E. (2002). *Teaching Physical Education for Learning*. Fourth Edition. New York: Mc Graw Hill.
- Schmidt, R. A. dan Wrisberg, C. A. (2000). *Motor Learning and Performance: A Problem-Based Learning Approach*. (2nd Ed.). Champaign, Illinois: Human Kinetics.
- Siedentop, D. (1990). *Introduction to Physical Education, Fitness, and Sport*. California: Mayfield Publishing Company.
- Siedentop, D. (1991). *Developing Teaching Skills in Physical Education*. California: Mayfield Publishing Company.
- Sismadiyanto & Ermawan Susanto. (2006). *Dasar Gerak Renang*. Yogyakarta: Fakultas Ilmu Keolahragaan UNY
- Spengler, J.O. (2001). *Planning for Emergencies in Aquatics*. *Journal of Physical Education, Recreation & Dance*; Mar 2001; 72, 3; ProQuest Education Journals pg. 12.
- Sukardi. (2009). *Metode Penelitian Pendidikan, Kompetensi dan Aplikasinya*. Jakarta: Bumi Aksara
- Sugiyono. (2006). *Metode Penelitian Administrasi*. Bandung: Alfabeta.
- Sukintaka. (1993). *Teori Bermain*. Jakarta: Depdikbud.
- Thomas dan Laraine (1994). *Teaching Children Fitness: Becoming a Master Teacher*. Illinois: Human Kinetics.
- Thomas, David G. (2006). *Step to Success. Renang Tingkat Pemula*. Edisi Kedua. Divisi Buku Sport, PT. Rajagrafindo Persada. Jakarta.
- Bucher, C.A., Wuest, D.A. (1995). *Foundations of physical education & sport*. London, New York, Tokyo: Mosby Year Book Inc.

Lampiran 1
Surat Perjanjian Kegiatan Penelitian (Kontrak)

Lampiran 2
Berita Acara Seminar Instrumen Penelitian

Lampiran 3
Berita Acara Seminar Hasil Penelitian

Lampiran 4
Instrumen FGD

Instrumen Focus Group Discussion

TEMA DISKUSI

Sasaran : Siswa sekolah dasar dan guru penjas
Jumlah : 5 orang siswa dan 2 orang guru
Target : 5 sekolah dasar
Waktu : 60-90 menit

Pendahuluan :

- Perkenalan = tim peneliti dari fakultas untuk pembelajaran akuatik berbasis permainan (*aquatic teaching based on games*).
- Tujuan diskusi = mendapatkan informasi sebanyak-banyaknya untuk tujuan pengembangan model pembelajaran akuatik berbasis permainan (*aquatic teaching based on games*)
- Informasi tambahan= semua responden dijamin kerahasiaannya

Persepsi peserta didik dan guru tentang proses pembelajaran akuatik di sekolah dasar?

- Apakah peserta didik SD di sini ini telah rutin melaksanakan pembelajaran akuatik ?
- Apakah peserta didik merasa senang dan nyaman dengan proses pembelajaran akuatik selama ini ?
- Apakah peserta didik dan guru mengetahui jenis-jenis permainan air untuk mendukung proses pembelajaran akuatik di SD ?
- Bagaimana pengalaman Anda (guru Penjas) dalam menerapkan pembelajaran akuatik di SD ?
- Apakah menurut Anda (peserta didik dan guru), sarana prasarana pembelajaran akuatik sudah memadai untuk keselamatan di air dan untuk Meningkatkan proses pembelajaran ? (kalau belum, bagian apa yang belum optimal?)
- Hal-hal apa saja yang menjadi kendala bagi Anda dalam melaksanakan pembelajaran akuatik di SD ?

Persepsi peserta didik dan guru tentang cara meningkatkan (optimalisasi) proses pembelajaran akuatik?

- Apakah guru pernah menciptakan atau mengembangkan berbagai macam permainan air untuk optimalisasi pembelajaran akuatik ?
- Bagaimana saran Anda agar proses pembelajaran dapat di optimalkan?

Catatan :

- Peran peneliti : moderator
- Pertanyaan pengembangan mengikuti dinamika jawaban dalam kelompok
- Mohon hasil diskusi direkam dan ditranskrip
- Apabila ada anggota yang pasif dalam diskusi, pertanyaan selanjutnya dapat diarahkan kepada anggota pasif terlebih dahulu.

INTERVIEW GUIDE

Subyek : Guru Pendidikan Jasmani

1. Seberapa sering sekolah Anda melaksanakan proses pembelajaran akuatik ?
2. Seberapa banyak kelas yang mengikuti proses pembelajaran akuatik ?
3. Di kolam renang manakah Anda biasa melaksanakan proses pembelajaran akuatik?
4. Apakah pembelajaran akuatik yang Anda laksanakan sudah berjalan optimal ?
5. Apakah tujuan utama pembelajaran akuatik yang Anda laksanakan, untuk rekreatif, prestatif, atau yang lainnya ?
6. Apakah model pembelajaran akuatik yang Anda terapkan sejauh ini ?
7. Apakah Anda pernah mendengar *wet games* atau permainan air dalam pembelajaran akuatik SD ?
8. Pernahkan Anda menerapkan *wet games* atau permainan air sebagai pendukung proses pembelajaran akuatik di SD ?
9. Berapa rasio guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran akuatik ?
10. Apakah rasio tersebut sudah ideal untuk proses pembelajaran akuatik ?
11. Sejauh mana peran serta sekolah dalam mendukung proses pembelajaran akuatik?
12. Apakah sarana dan prasarana pembelajaran sudah mendukung proses pembelajaran akuatik ?
13. Apakah pembelajaran akuatik yang Anda lakukan juga mengembangkan aspek afektif, kognitif, sosial dan motorik ?
14. Apakah Anda pernah melaksanakan proses pembelajaran akuatik berbasis permainan (*aquatic teaching based on games*) ?
15. Apakah Anda pernah mengukur hasil belajar pembelajaran akuatik baik *pre-test* maupun *post test* ?
16. Seberapa banyak permainan air yang Anda terapkan dalam proses pembelajaran akuatik di SD ?
17. Apakah kendala lain yang Anda hadapi dalam proses pembelajaran akuatik ?

Lampiran 5
Lembar Evaluasi Ahli

LEMBAR EVALUASI UNTUK AHLI

Buku Aquatic Teaching Based on Games

Oleh: Ermawan Susanto

Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu, sebagai ahli pendidikan jasmani dan ahli pembelajaran akuatik terhadap buku ajar permainan air yang kami kembangkan. Pendapat, kritik, saran, dan koreksi dari Bapak/Ibu sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas buku ajar yang kami kembangkan. Sehubungan dengan hal tersebut kami berharap kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan respon pada setiap pernyataan sesuai dengan petunjuk di bawah ini:

Petunjuk:

1. Lembar evaluasi ini diisi oleh ahli pendidikan jasmani dan ahli pembelajaran akuatik.
2. Evaluasi mencakup aspek bentuk/isi, komentar, saran umum, dan kesimpulan.
3. Rentangan evaluasi mulai dari “sangat baik” sampai dengan “sangat kurang” dengan cara memberi tanda “√ ” pada kolom yang tersedia.

Keterangan:

- 1 : sangat kurang baik / sangat kurang tepat / sangat kurang jelas.
 - 2 : kurang baik / kurang tepat / kurang jelas.
 - 3 : baik / tepat / jelas.
 - 4 : sangat baik / sangat tepat / sangat jelas.
4. Komentar, kritik, dan saran mohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan dan apabila tidak mencukupi mohon ditulis pada kertas tambahan yang telah disediakan.

A. Kualitas Buku Ajar

Tabel 1. Penilaian Kualitas Buku Ajar.

No.	Aspek yang dinilai	Skor Penilaian dari Ahli dan Guru				
		A 1	A 2	G1	G2	G3
1.	Kesesuaian dengan kompetensi dasar.					
2.	Kejelasan petunjuk pembelajaran.					
3.	Ketepatan buku permainan bagi siswa.					
4.	Kesesuaian alat dan fasilitas yang digunakan.					
5.	Kemudahan desain pembelajaran untuk dilakukan siswa.					
6.	Kesesuaian buku permainan air dengan karakteristik siswa.					
7.	Mendorong perkembangan aspek fisik / jasmani.					
8.	Mendorong perkembangan aspek kognitif.					
9.	Mendorong perkembangan aspek psikomotor.					
10.	Mendorong perkembangan aspek afektif.					
11.	Dapat dilakukan siswaputra maupun putri.					
12.	Mendorong siswa aktif bergerak					
13.	Meningkatkan minat dan motivasi siswa berpartisipasi.					
14.	Aman untuk diterapkan dalam pembelajaran					
Jumlah Skor						
Rata-rata						

B. Saran untuk Perbaikan Buku Ajar

Petunjuk:

1. Apabila diperlukan revisi pada sistem informasi ini, mohon dituliskan pada kolom 2.
2. Alasan diperlukannya revisi, mohon dituliskan pada kolom 3.
3. Saran untuk perbaikan mohon ditulis dengan singkat dan jelas pada kolom 4.

C. Komentor dan Saran Umum

D. Kesimpulan

Buku ajar permainan air ini dinyatakan:

1. Layak untuk digunakan / uji coba skala kecil / lapangan tanpa revisi.
2. Layak untuk digunakan / uji coba skala kecil / lapangan dengan revisi sesuai saran.
3. Tidak layak untuk digunakan / uji coba skala kecil dan lapangan.

(Mohon diberi tanda silang pada nomor sesuai dengan kesimpulan Anda)

Yogyakarta, 25 September 2013

Evaluator

Dr.Sugeng Purwanto, M.Pd.

Lampiran 6
Biodata Peneliti

BIODATA KETUA PENELITIAN

- a. Nama lengkap dan gelar : Drs.AM. Bandi Utama, M.Pd.
b. Pangkat/Golongan/NIP : Lektor /III d/ 19600410 198903 1 002
c. Tempat & Tanggal Lahir : Sleman, 10 April 1960
d. Bidang Keahlian : Renang
e. Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Yogyakarta
f. Alamat dan Telepon/Fax : Jl. Kolombo 1 Yogyakarta (0274) 513092
g. Alamat Rumah : Gondanglegi Hargobinangun Pakem Sleman
h. HP : 08122756103
i. E-mail : bandiutama@uny.ac.id
j. Pendidikan :
▪ Magister Pendidikan (M.Pd.) bidang Pendidikan Olahraga UNJ Jakarta, Lulus Tahun 1998.
▪ Sarjana Pendidikan (Drs.) bidang Olahraga UNY Yogyakarta, Lulus Tahun 1988.
k. Pekerjaan:

Dosen Pengajar Renang di Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan & Rekreasi FIK UNY.

l. Pengalaman Penelitian (lima tahun terakhir)

1. *Peningkatan Pembelajaran Dasar Gerak Renang Melalui Pendekatan Bermain Mahasiswa Prodi PJKR FIK UNY. Dibiayai Dana DIK FIK. Penelitian Mandiri Kelompok.* Yogyakarta. 2010. Ketua penelitian.
2. *Peningkatan Pembelajaran Mata Kuliah Renang Lanjut pada Mahasiswa PJKR FIK UNY. Dibiayai Dana DIK FIK. Penelitian Mandiri.* Yogyakarta. 2000. Ketua penelitian.
3. *Kemampuan Pukulan Dasar Tennis Meja. Dibiayai Dana DIK FIK. Penelitian Mandiri.* Yogyakarta. 2001. Ketua penelitian.
4. *Tingkat Kebugaran Jasmani siswa SLTP se-DIY. Dibiayai Dana DIK FIK. Penelitian Mandiri.* Yogyakarta. 2003.
5. *The Drive Stroke in Table Tennis. Dibiayai Dana DIK FIK. Penelitian Mandiri.* Yogyakarta. 2004.
6. *Pengembangan Model Pembelajaran Renang Berbasis Nilai-nilai Moral Religius Mahasiswa FIK UNY. Dibiayai Dana DIPA UNY. Penelitian Mandiri Kelompok.* Yogyakarta. 2008. Ketua penelitian.
7. *Pengembangan Multimedia Interaktif untuk Pembelajaran Mata Kuliah Pendidikan Kesehatan Sekolah bagi Mahasiswa Prodi PJKR FIK UNY. Dibiayai Dana Research Grant I-MHERE World Bank 2009. Penelitian Mandiri.* Yogyakarta. 2008. Anggota penelitian.

8. *Faktor-faktor Penghambat Kelulusan Mahasiswa pada Matakuliah Renang.* Dibiayai Dana DIK FIK. **Penelitian Kelompok.** Yogyakarta. 2007. Ketua penelitian.
9. *Peningkatan Hasil Belajar Renang Gaya Crawl melalui Multi-Stroke Method dan Flipper-Float Method.* Dibiayai Dana DIK FIK. **Penelitian Kelompok.** Yogyakarta. 2008. Ketua penelitian.
10. *Efektifitas Pembelajaran Renang Gaya Crawl Anak Usia 5-7 Tahun.* Dibiayai Dana DIK FIK. **Penelitian Kelompok.** Yogyakarta. 2006. Anggota penelitian.

m. Daftar Publikasi yang Relevan dengan proposal penelitian:

1. Sarana Bermain di Taman Kanak-kanak Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Jasmani. *Jurnal Majalah Olahraga FIK UNY, tahun 2001.*
2. Service merupakan Serangan Pertama dan Utama Dalam Permainan Tenis Meja. *Jurnal Majalah Olahraga FIK UNY, tahun 2003.*
3. Pilihan untuk Diajarkan Terlebih Dahulu Antara Berenang Gaya Crawl dengan Gaya Dada bagi Mahasiswa. *Proceeding Semornas UNY tahun 2007.*
4. Pembelajaran Aquatik Prasekolah. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia FIK UNY tahun 2005.*
5. Faktor-faktor Penghambat Kelulusan Mahasiswa pada Matakuliah Renang. *Jurnal Majalah Ilmiah Olahraga FIK UNY tahun 2008.*
6. Pengembangan Model Pembelajaran Renang Berbasis Nilai-nilai Moral Religius Mahasiswa FIK UNY. *Jurnal Majalah Ilmiah Olahraga FIK UNY tahun 2009.*

Yogyakarta, 14 November 2013
Yang menyatakan,

Drs. AM. Bandi Utama, M.Pd.
NIP 19600410 198903 1 002

BIODATA ANGGOTA PENELITI

Nama lengkap dan gelar : Ermawan Susanto, S.Pd., M.Pd.
Pangkat/Golongan/NIP : Lektor Kepala/III d/19780702 200212 1 004
Tempat & Tanggal Lahir : Ngawi, 2 Juli 1978
Bidang Keahlian : Pendidikan Jasmani
Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Yogyakarta
Alamat dan Telepon/Fax : Jl. Kolombo 1 Yogyakarta (0274) 513092
Alamat Rumah : Perum Griya Gejawan Indah AC-06 Balecatur
Gamping Sleman D.I. Yogyakarta 55295
HP : 0813 2879 4517
E-mail : ermawan_s@yahoo.com
Pendidikan :

- Magister Pendidikan (M.Pd.) bidang Pendidikan Olahraga UNNES Semarang, Lulus Tahun 2009.
- Sarjana Pendidikan (S.Pd.) bidang Pendidikan Olahraga UNY Yogyakarta, Lulus Tahun 2001.

Pengalaman Penelitian (lima tahun terakhir)

1. *Pengembangan Model Pembelajaran Penjasorkes Berbasis Karakter untuk Meningkatkan Nilai-nilai Afektif di Sekolah Dasar* (Tahun I). Dibiayai Dana DIPA UNY. **Penelitian Unggulan UNY**. Yogyakarta. 2011. Ketua penelitian.
2. *Identifikasi Tingkat Pengetahuan Guru Pendidikan Jasmani tentang Nilai-nilai Karakter pada Pembelajaran Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar*. Dibiayai Dana DIPA UNY. **Penelitian Berbasis Keilmuan FIK UNY**. Yogyakarta. 2011. Ketua penelitian.
3. *Pengembangan Sistem Informasi Profil Atlet Cabang Olahraga Renang Derah Istimewa Yogyakarta Berbasis Web*. Dibiayai Dana Hibah Asdep Iptek Kemenpora. **Penelitian Hibah Kemenpora**. Yogyakarta. 2010. Ketua penelitian.
4. *Implementasi Model latihan ARCS untuk Meningkatkan Motivasi Berlatih Atlet Puslatda Panahan Yogyakarta*. Dibiayai Dana Hibah Asdep Iptek Kemenpora. **Penelitian Hibah Kemenpora**. Yogyakarta. 2011. Ketua penelitian.
5. *Pengembangan Sistem Informasi Profil Atlet Cabang Olahraga Renang D.I. Yogyakarta Berbasis Web*. Dibiayai Dana Hibah Asdep Iptek Kemenpora. **Penelitian Mandiri**. Yogyakarta. 2010. Ketua penelitian.
6. *Perbedaan Gaya Mengajar Inklusi dan Komando dalam Pembelajaran Renang Gaya Bebas*. Dibiayai Dana DIPA UNY. **Penelitian Keilmuan**. Yogyakarta. 2010. Ketua penelitian.
7. *Peningkatan Pembelajaran Dasar Gerak Renang Melalui Pendekatan Bermain Mahasiswa Prodi PJKR*. Dibiayai Dana DIPA UNY. **Penelitian PTK**. Yogyakarta. 2010. Anggota penelitian.

8. *Penyusunan Tes Keterampilan Renang Siswa Prasekolah*. Dibiayai Dana DIK FIK **Penelitian Mandiri**. Yogyakarta. 2009. Ketua penelitian.
9. *Pengembangan Model Sport Education pada Matakuliah Dasar Gerak Bolatangan*. Dibiayai Dana DIPA UNY. **Penelitian Mandiri Kelompok**. Yogyakarta. 2009. Anggota penelitian.
10. *Pengembangan Model Sport Education pada Matakuliah Dasar Gerak Bolatangan*. Dibiayai Dana DIPA UNY. **Penelitian Mandiri Kelompok**. Yogyakarta. 2009. Anggota penelitian.
11. *Pemberdayaan Masyarakat Daerah Aliran Sungai Code dalam Menanggulangi Dampak Banjir*. Dibiayai Dana DIPA UNY. **Penelitian Mandiri Kelompok**. Yogyakarta. 2009. Ketua penelitian.
12. *Manajemen Layanan Fasilitas Olahraga di FIK UNY (Studi Analisis Terhadap Fasilitas Kolam Renang, GOR, dan Lapangan Tennis)*. Dibiayai Research Grant I-MHERE Project Kerjasama UNY-World Bank. Yogyakarta. 2008. Anggota penelitian.
13. *Pemanfaatan Media Audio Visual Akuatik untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran*. Dibiayai Dana DIK FIK. **Penelitian Mandiri**. Yogyakarta. 2008. Ketua penelitian.
14. *Pengembangan Model Pembelajaran Renang Berbasis Nilai-nilai Moral Religius Mahasiswa FIK UNY*. Dibiayai Dana DIPA UNY. **Penelitian Mandiri Kelompok**. Yogyakarta. 2008. Ketua penelitian.
15. *Profil Mahasiswa FIK Dalam Implementasi Visi UNY (Cendikia Mandiri Nurani)*. Dibiayai Dana DIPA UNY. **Penelitian Mandiri Kelompok**. Yogyakarta. 2008. Anggota penelitian.
16. *The Relation of Pull and Push Strength, Fat Thickness, and Body Mass Index to Crawl Style Swim*. Dibiayai Dana DIK FIK. **Penelitian Kelompok**. Yogyakarta. 2006. Ketua penelitian.
17. *Identifikasi Pelaksanaan Kurikulum Berbasis Kompetensi Pendidikan Jasmani di Kabupaten Sleman*. Dibiayai Dana DIK FIK. **Penelitian Dasar**. Yogyakarta. 2004. Ketua penelitian.

Daftar Publikasi yang Relevan dengan proposal penelitian:

1. Pengetahuan Guru tentang Nilai-nilai Karakter dalam Pembelajaran Penjas Sekolah Dasar. **Jurnal Pendidikan Karakter**, LPPM UNY, tahun 2012.
2. Teacher's Knowledge of Physical Education's Character Values at Elementary School. ***Proceeding The International Seminar of Character Building and Human Movement Activities***, Bandung, December 14th, 2011.
3. Identifying of Open Space for Sport and Recreation Facilities on Yogyakarta. ***Proceeding The International Conference Solidarity for Unity Through Sports, Scientific Meeting, Welcoming 26th South-East Asian Games***, Jakarta, November 8th, 2011, Halaman 80-95.
4. Teacher's Knowledge of Aquatic Teaching Model Based on Games for Elementary School. **Jurnal Indonesian Sport Scientist Association (ISSA)**, Maret 2012.
5. Pengembangan Tes Keterampilan Renang Anak Usia Prasekolah. Jurnal Penelitian dan Evaluasi Pendidikan (PEP/HEPI), **Terakreditasi No. 64a/DIKTI/Kep/2010**, Tahun 14, Nomor 2, 2010, ISSN: 1410-4725, Halaman 1-15.
6. Manfaat Olahraga Renang bagi Lanjut Usia. **Jurnal Ilmiah Kesehatan Olahraga (MEDIKORA)**, Volume VI, Nomor 1, April 2010, ISSN: 0216-9940, Halaman 53-64.
7. Masyarakat Daerah Aliran Sungai Code dalam Menanggulangi Dampak Bencana Banjir. **Jurnal Penelitian Humaniora**, Volume 15, Nomor 1, April 2010, ISSN: 1412-4009, Halaman 59-74.
8. Pelatihan Penyusunan Model Pembelajaran Renang Berbasis Nilai Moral Religius bagi Mahasiswa FIK. **Jurnal Inovasi & Aplikasi Teknologi (INOTEK)**, Volume 14, Nomor 1, Agustus 2010, ISSN: 1411-3554, Halaman 72-85.
9. Media Audio Visual Akuatik untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran. **Jurnal Penelitian Pendidikan "Paedagogia" FKIP UNS** Jilid 13, Nomor 1, Februari 2010, Halaman 45-57, ISSN: 1026-4109.
10. *How Sport can be a Part of Civil Society ("Madani" Society)*. **Proceeding International Conference on Sport**, FIK UNY, 12 December 2009, ISBN: 978-602-8429-26-9, Halaman 361-365.
11. Pembelajaran Akuatik bagi Siswa Prasekolah. **Jurnal Ilmiah Pendidikan "Cakrawala Pendidikan"**, November 2009, Tahun XXVIII, Nomor. 3 ISSN: 0216-1370, Halaman 282-295.
12. *Developing Handball Learning Process Through Sport Education Model*. **Proceeding International Seminar of Physical Education & Sport**, FIK UNNES Semarang, 28-29 April 2009, ISBN: 978-979-19764-0-4, Halaman 58-64.

13. Pengembangan Model Pengajaran Renang Berbasis Nilai-nilai Religius pada Mahasiswa FIK. **Jurnal Ilmiah Olahraga “MAJORA”**, FIK UNY Yogyakarta, Vol. 14, Nomor 1, April 2008, Tahun. XIV, ISSN: 0853-2273, Halaman 115-138.
14. Menciptakan Nilai Kebahagiaan dalam Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar. **Jurnal Nasional Pendidikan Jasmani dan Ilmu Keolahragaan** Volume 4, Nomor 2, Agustus 2005, halaman 413-426.
15. Meneguhkan Kembali Nilai-nilai Agama dalam Olahraga dan Pendidikan Jasmani. **Majalah Olahraga (Majora) FIK UNY**, Volume 11, Desember 2005, Th.XI.No.3, halaman 413-426.
16. Memperbaiki Proses Pembelajaran Renang Gaya Bebas (Crawl Style) melalui Pendekatan Gaya Mengajar Resiprokal. **Jurnal Dwija Wacana FKIP UNS (Terakreditasi)** Jilid 7, nomor 2, November 2006 Hal 117–127.

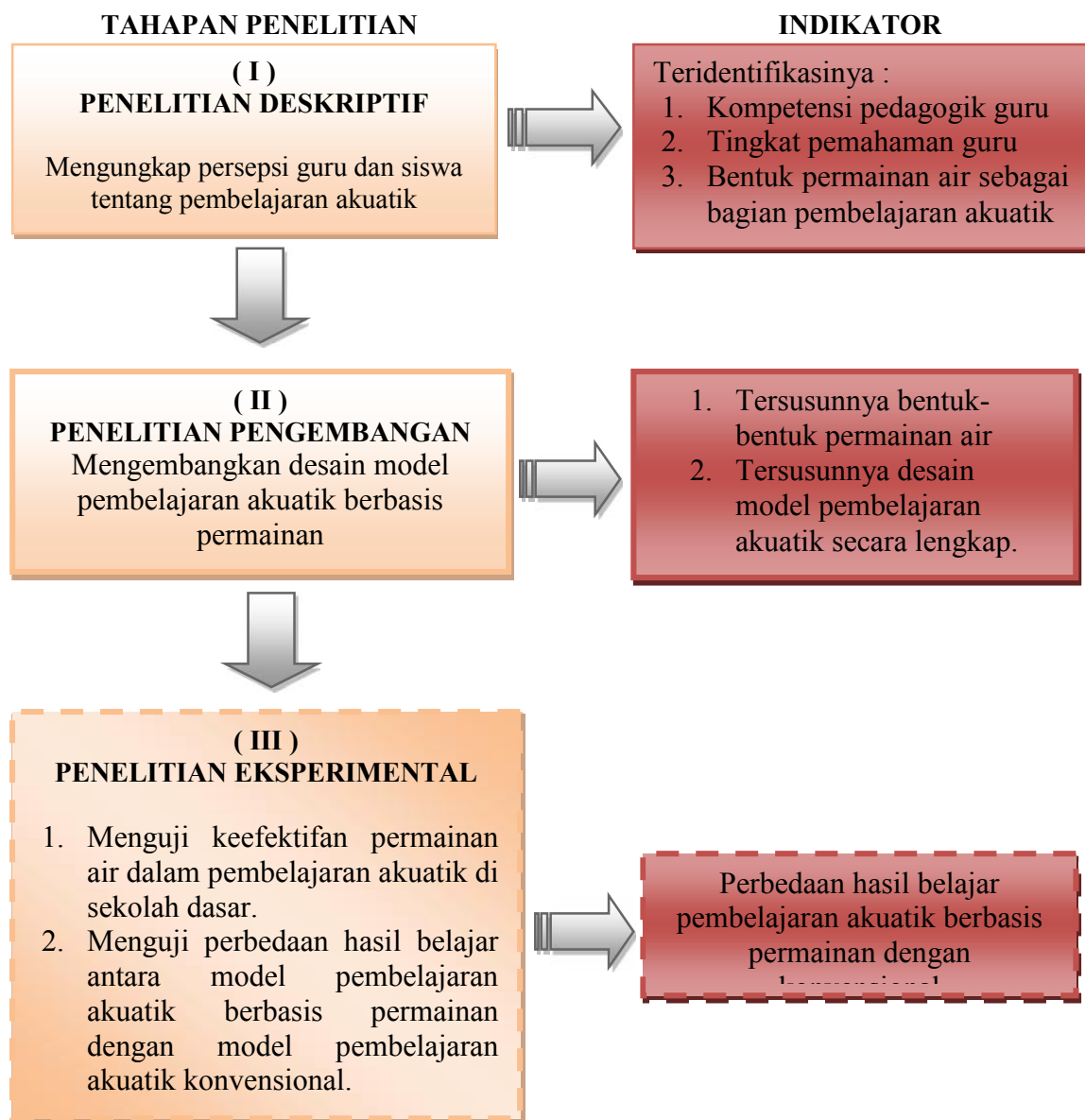
Yogyakarta, 12 November 2013
Yang menyatakan

Ermawan Susanto, S.Pd., M.Pd.
NIP 19780702 200212 1 004

Lampiran 7
Rencana Penelitian Tahun Ke-3

BAB III METODE PENELITIAN

Secara keseluruhan penelitian ini akan menggunakan jenis rancangan penelitian, antara lain: (1) kualitatif, (2) *research & development*, (3) eksperimental. Secara lengkap prosedur pengembangan model pembelajaran akuatik berbasis permainan (*aquatic teaching based on games*) dapat dideskripsikan pada bagan alir berikut ini:



Bagan 4. Prosedur Pengembangan Pembelajaran Akuatik Berbasis Permainan

Penelitian Tahun Ketiga: *Penelitian Eksperimen*

Rancangan Penelitian

Rancangan penelitian tahap ketiga menggunakan rancangan eksperimental faktorial (Sukardi, 2009) bertujuan untuk mengukur keterlaksanaan model pembelajaran akuatik sekolah dasar yang telah dihasilkan melalui penelitian tahap kedua.

Subjek Penelitian

Adapun subjek penelitian pada tahun ketiga ini dipilih siswa-siswi sejumlah 100 orang yang tersebar pada beberapa sekolah dasar yang telah dan masih melaksanakan program akuatik secara rutin. Subjek penelitian tersebut disajikan dalam tabel berikut:

Table 4. Subjek Penelitian Tahun Ketiga

SEKOLAH	KOTA/KABUPATEN	JUMLAH
1. SD Budi Mulia Sleman	SLEMAN	20
2. SDN Samirono Sleman		20
3. SDN Lempuyangwangi II Yogya	KOTA YOGYA	20
4. SD Luqman Al Hakim Yogya		20
5. SD Serayu Yogya		20
JUMLAH		100

Variabel Penelitian

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah pembelajaran akuatik berbasis permainan (*aquatic teaching based on games*) pada siswa Sekolah Dasar. Variabel moderator yang diduga akan ikut mempengaruhi penelitian ini adalah motivasi belajar. Variabel terikat adalah hasil belajar renang jarak 50 meter gaya bebas. Klasifikasi variabel penelitian pada kegiatan eksperimen digambarkan sebagai berikut:

Variabel Bebas	Variabel Moderator	Variabel Terikat
Pembelajaran akuatik berbasis permainan	Motivasi belajar	Perolehan hasil belajar renang 50 meter gaya bebas

Instrumen Pengukuran Variabel

Instrumen yang dipakai untuk mengukur efektifitas perolehan hasil belajar pembelajaran akuatik berbasis permainan (*aquatic teaching based on games*) disusun sendiri oleh tim peneliti.

Analisis Data

Data dianalisis dengan menggunakan teknik analisis varian yang disesuaikan dengan variabel yang dilibatkan. Semua perhitungan akan menggunakan Program SPSS.